PC GURU

2CD

Szórakoztató Informatikai Magazin ■ 99/05_

X-WING ALLIANCE
LANDS OF LORE III
FIGHTER SQUADRON

EXTRA

SPEC OPS

RANGER ASSAULT

TELJES VERZIÓ

F-16 AGGRESSOR

ROLLERCOASTER TYCOON

EPISODE I JÁTÉKOK

UNREAL TOURNAMENT

VIVA FOOTBALL

LUFTWAFFE COMMANDER

1296 Ft

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ !

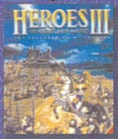
X-WING ALLIANCE
+
ÖRÖKÖS TAGSÁGI KÁRTYA

9.880.-

ÜZLETEINK :

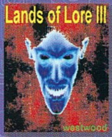
Átrium Mozi: 1024 Bp Margit Krt. 55
tel.:316-0186
Mammut Üzletház: 1022 Bp Lövőház u 8 II em
tel.:345-8141
Alfa CD Center :1148 Bp Örs Vezér tere
tel.:2222-350
Újlaki Üzletház:1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.: 250-5200/122

Heroes of Might and Magic III



9.880.-

Lands of Lore III

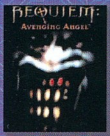


11.880.-

Championship Manager 3

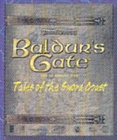
11.880.-

Requiem



11.880.-

Tales of the Sword Coast



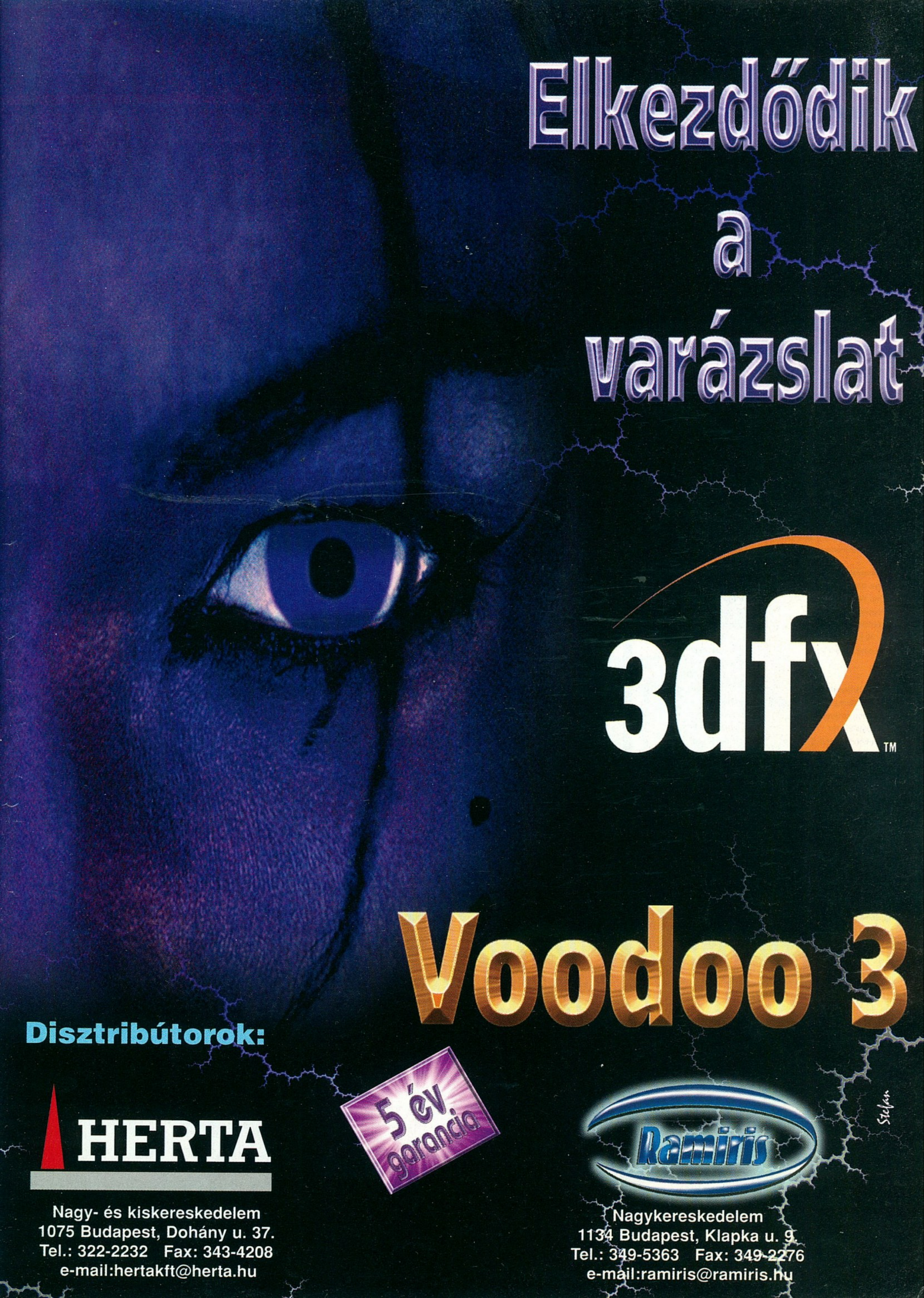
5.880.-

Baldur's Gate	9880	Beat 2000	4880
Blood 2	11880	Caesar 3	11880
Carnivores	9880	Carmageddon 2	9880
Carmageddon	3880	Darklight Conflict	2880
Dark Reign	3880	Delta Force	11880
Darkening Privateer 2	3880	Earth 2140	4800
European Air War	10880	F-16 Agressor	12880
Fallout 2	11880	Filmlexikon	5990
Game Rage	3880	Grim Fandango	11880
Hardline	1880	Harvester	2880
Half Life	8880	Heretic 2	11880
Heroes of M&M III	9880	Jack Orlando	2880
Lula Pak	7880	Jövő Titkai	7880
Jane's WWII Fighters	11880	Knights & Merchants	6880
M.A.X.2	7880	Might and Magic VI	5880
Myth 2	11880	Outlaws	4880
Oddworld Abe's Exodus	11880	Powerslide	10880
Pro Boarder	11880	Recoil	9880
Resident Evil 2	11880	Sanitarium	11880
Settlers 3	9880	Settlers 3 Mission Disk	4880
Shogo - M.A.D.	10880	Sin	9880
SimCity 3000	11880	Starship Titanic	11880
Superbike Champ.	11880	Test Drive 5	11880
Tomb Raider 3	11880	Turok	3880
Turok 2	11880	Trespasser	11880
Warlords 3	9880	Worms Armageddon	11880

AKCIÓS ÁRAINK

Agent Armstrong	1880
Atlanta	1880
Bad Mojo	2480
Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Conquest Earth	2880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	1880
Heroes of M&M II	3880
King Dengotti	1880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
Virus	2480
Woodruff	2480
X-Men	1880

AKTUÁLIS ÁRAINKRÓL ÉRDEKLŐDJÖN LEVÉLBEN, VAGY TELEFONON ÜZLETEINKBEN


Elkezdődik
a
varázslat
3dfx
Voodoo 3
Disztribútorok:
HERTA
Nagy- és kiskereskedelem
1075 Budapest, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
e-mail:hertakft@herta.hu
5 év garancia
Ramiris
Nagykereskedelem
1134 Budapest, Klapka u. 9.
Tel.: 349-5363 Fax: 349-2276
e-mail:ramiris@ramiris.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 996 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 2400 Ft (3 szám), 4800 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap_Előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 2700 Ft (3 szám), fél évre: 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389
A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

A PC Guru 14 hónappal ezelőtt komoly változáson ment át. 1998 februárjában ugyanis az újság CD mellékletet kapott. Sokan megkérdőjelezték ezt a döntésünket, de szerencsére az olvasók nagy része elégedett volt a CD tartalmával. Az egy év alatt Chris mindent elkövetett, hogy a lehető legjobb játékdemók, a leghasználhatóbb shareware programok és a legújabb driverek felkerüljenek a korongra. Folyamatosan bővült a repertoár, megjelentek a mozi előzetesek, sőt néhány rovatvezető megpróbálta a programozás rejtelmeibe is bevezetni az érdeklődőket.

Az idők azonban változnak, s nekünk lépést kell tartanunk. Már az év eleje óta foglalkoztat minket, hogy a PC Guru esetleg két CD-vel jelenjen meg. A legnagyobb fejtörést az okozta, hogy nem tudtuk eldönteni mi is kerüljön rá. Voltak olyanok, akik a lemaradt játékdemókat szerették volna viszontlátni. A baj csak az, hogy Chris már így is leválogatja őket, tehát a maradék már nem üti meg a mércét, így teljesen felesleges újabb lemezt áldozni a kedvükért. Olyan anyagot kell a második CD-re feltenni, amely mindenki érdeklődését azonnal felkelti: például teljes játékot.

Sajnos köztudott, hogy ma Magyarországon a játékszoftverek 80%-a kalóz forrásból származik. Mondhatunk mi vagy a szoftverforgalmazók bármit, ez a szám nem fog addig változni, amíg a reálbérek nem növekednek. A PC Guru a maga korlátozott lehetőségeivel igyekszik ezen a helyzeten segíteni. Csupán 300 Forintért mindenki eredeti játékot tudhat magáénak, magyar nyelvű kézikönyvvel (amely a másik CD-n található). A rendőrség és a BSA emiatt nem fog háborgatni, teljesen legálisan játszhatsz kiváló programokkal. Ebben a hónapban a Spec Ops: Ranger Assaultra esett a választás. Az Oldies rovat oldalain ezentúl mindig az aktuális teljes játékról olvashattok. Természetesen feltesszük a játék mellé a legutolsó patch-et is, ami kijavítja az esetleges hibákat. Egyúttal érdemes lesz ellátogatni a cheat oldalra is, hiszen ott szintén találhattok némi segítséget.

Nem titok, hogy a full játékok megjelentetéséből sorozat lesz. Ezentúl minden hónapban a második CD-re olyan program kerül fel, amely egy-két éve nagy sikert aratott.

Magyarország gazdasági helyzetéből adódóan a felhasználók elavult gépparkkal rendelkeznek. Most nem azokra gondolok, akik a MHz-ek és gigabyte-ok bűvöletében élnek, hanem az átlagos géptulajdonosokra. Ők azok, akik kénytelenek megelégedni a 486-os vagy jobb esetben az első generációs Pentium processzorok által nyújtott teljesítménnyel. Ők nem értékelik a legújabb játékok demóit, hiszen legtöbbször ezek el sem indulnak náluk. Az általunk kiválasztott programok azonban tökéletesen futnak a gépeiken, még 3Dfx kártya sem szükséges (bár a Spec Ops már támogatja). Az átlagkonfiguráció a következő: Pentium 90, 16 MB RAM és 50 MB winchester.

Szeretnénk felhívni a figyelmeteket a meghosszabbított előfizetői akciónkra. Aki június 30-ig előfizet, az még a régi áron kapja meg a 2CD-s PC Gurut. Csak halkan súgjuk meg, az ünnepek környékén még az is előfordulhat, hogy nem egy, hanem 2CD-s játékot mellékelünk az újsághoz. Érdemes megfontolni, aki most előfizet, az a mostani áron kap majd három CD-s kiadványt. Ne feledjétek, a végső határidő június 30.

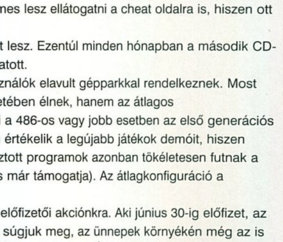
Reméljük, ez az újításunk elnyeri tetszéseteket, s a jövőben is a PC Guru mellett maradtok!

Guru Team

INFO '99
A PC Guru és a CHIP magazin közös standja a D302/A.
Minden látogatót szeretettel várunk.

A HÓNAP JÁTÉKA

X-WING ALLIANCE



Áprilisban sem volt kérdéses, hogy melyik program nyeri el a hónap játéka címet. A LucasArts utolsó nagy X-Wing szimulátora fénysebességgel suhant el a konkurencia mellett, s meg sem állt a csúcsig. Az egész szerkesztőség X-Wing lázban ég, s még azokat is odaszegezi a monitor elé, akik eddig a Wing Commanderre esküdtek. Technikailag szinte tökéletes, s ehhez még hozzá kell számítani az utánozhatatlan Star Wars hangulatot. Aki elkezdi, az egyhamar nem tudja befejezni. Sajnos most repülhetünk utoljára ezzel a gyönyörű vadászgéppel, hiszen májustól már csak az Episode I: The Phantom Menace-t veszik alapul a játékok készítésekor. Nem szabad azonban bánkódni, hiszen a sorozatnak a csúcson lett vége. Nyugodtan ki merem jelenteni, hogy az űrszimulátorok kategóriában az X-Wingnek nem akadt méltó vetélytársa. Nem tudom mit hoz a jövő, de az biztos, hogy az X-Wing játékokra még 10 év múlva is emlékezni fognak.

TaRTaLoM

G9901

6 CD Tartalom

NEWS

8 Theme Park 2
8 Evolva
9 Asheron's Call
9 Flash Point
10 F-22 Lightning 3
10 Outcast
11 Midtown Madness
11 Infantry
12 Panzer General III Assault
12 Steel Beasts
12 Longest Journey
13 Warlords Battlecry
13 STAR TREK: Birth of the Federation

BEMUTATÓ

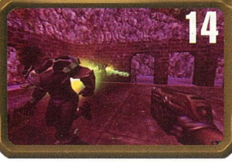
14 Unreal Tournament
16 Giants
18 Episode 1 játékok
20 Dark Reign 2
21 Flight Unlimited 3

JÁTÉKLEÍRÁS

22 X-Wing Alliance
28 F-16 Aggressor
30 Redline
32 Luftwaffe Commander
34 Fighter Squadron
36 Wages of Sin
38 Baldur's Gate
46 RollerCoaster Tycoon
50 Redguard
56 Viva Football
60 Lands of Lore 3
66 Spec Ops: Ranger Assault
68 Helyhiány miatt...
70 Rainbow Six: Eagle Watch

TALLÓZÓ

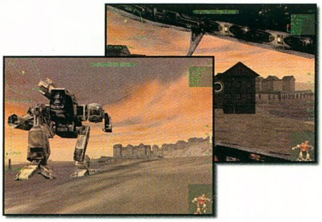
71 Cheat
72 Quake rovat
76 3D Studio Max 2
78 AMD K6-III teszt
80 Voodoo3 teszt
81 Boldog szülinapot, Celeron!
82 Altec Lansing újdonságok
83 Computer Books újdonságok
84 CeBIT news
88 Matrox G400
90 Software hírek
92 Intel SE 440 BX-2 és Pentium III
96 Új PROCOMP termékek
98 Yamaha XG hangkártyák
100 A 3D hangzás PC-n
106 Tuning rovat
108 Levelezés
110 Külvilág
114 Következő szám



CD Tartalom

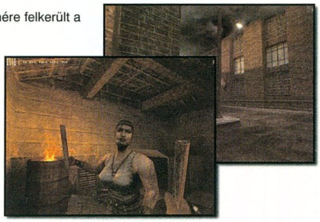
Demo

MechWarrior 3



A Microprose már nagyon régóta ígéri ezt az óriásrobotos szimulátort. Most végre úgy tűnik lesz is belőle valami, hiszen a játszható demó már az utcán található. Ez pedig csalhatatlan jele annak, hogy hamarosan a polcokra kerül az eredeti. Nem árt ha iparkodnak, hiszen az Activision is nagyon nyomul a Heasvy Gear második részével.

Kingpin

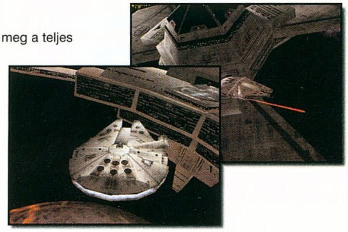


Már a mérete is lenyűgöző. Ennek ellenére felkerült a CD-re, mégpedig azért, mert szerintünk ez az egyik legjobban kidolgozott akció játék. A készítők stílusát már jól ismerhetjük a Redneck Rampage-ből. A Quake 2 motorra épülő grafika nagyon el lett találva, szinte minden karakter más arcvonásokkal rendelkezik. Angolul tudók vigyázat! A játék szövege elég vad, kétlem, hogy valaki magyarítaná. Gyerekeknek semmiféleképpen nem ajánlatos megmutatni.

Tanktics

A Gremlin műhelyéből került ki ez a kis gyöngyszem. Elsősorban a fiatalabb korosztály lett megcélozva, de még én is szívesen eljátszadoztam ezzel az aranyos stratégia programmal. A korlátozott mennységben rendelkezésünkre álló erőforrásokból tankokat kell építenünk, melyekkel le tudjuk verni az ellenfél páncélosait. Sokkal jobb, mint ahogy én itt leírtam, érdemes megnézni.

X-Wing Alliance



Ez a demó szinte egyidőben jelent meg a teljes játékkal. Mindössze egyetlen küldetést repülhetünk benne, de azt egy ismerős, lencsealakú koréliai teherűrhajóval. Érdemes beüslni a hajó lövegtornyaiba, teljesen olyan érzése lesz az embernek, mint az első részben.

Ezen kívül a még ...

TeamFortress Classic
V-Rally
The Guardian of Darkness
StarShot
North vs. South
Requiem: Avenging Angel

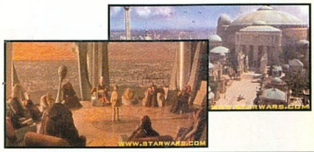
Cheat, Trainer

3D Cube Hopper - Trainer
3D Maze Man Tropical Adventures
Bird Hunter Upland - Trainer
Oddworld: Abe's Exoddus - Savegame
Rapauni - Trainer
Recoil - Trainer
Redline - Trainer
Resident Evil 2 - Savegame Collection
Silver - Trainer
Tomb Raider 3 - Bonus Level
Tunguska - Trainer
Warzone 2100 - Trainer
Civilization: Call to Power - Trainer
Commandos: Beyond the Call of Duty

+ CHEAT ZONE

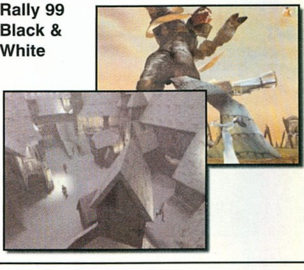
Extra

RollerCoaster Tycoon - Extrák
Cikkek - Amit küldtetek
Star Wars: Episode I - Trailer 1
Képregény: Redguard
Ti Küldtétek
StarCraft pályák



Animációk

Anachronox
Giants
Rally 99
Black & White

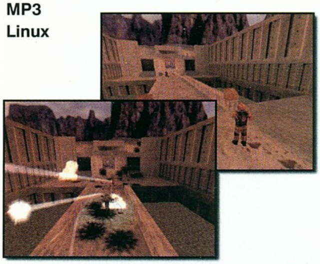


Patches

Falcon 4 1.06
Delta Force Update 8a
Baldur's Gate Drizzt
Alpha Centauri 1.2
Sin 1.04 (CTF Included)
Chaos Gate 1.2
Army Man 1.2
Test Drive 5 v1.1
Top Gun 1.1
Settlers III 1.32
Red Alert 3.03 English
Daikatana Demo
Myth II 1.2.1
Imperialism II 1.02

Rovatok

3D Mánia
3D Studio MAX 2
Quake
Pascal
Zeneszerkesztés
MP3
Linux



Screensaverek

bElements 3D
BlobGl
Getright Sparks
Unreal Tournament
Tidal Forces 2.1
3D Desktop Destroyer

Hátterek

Abe's Exoddus
Commandos
Descent: Freespace
Mask of Eternity
Motocross Madness
Alpha Centauri
Teamfortress
Unreal

SW Utility

EFX 0.40

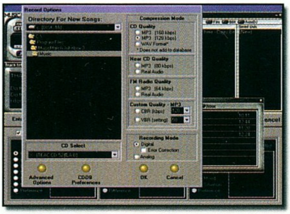
Előbb utóbb mindenki megunja a Windows95/98 kép és ablakszín stb. alapbeállításait. A hátterek a menük az ikonok és a hangok megváltoztatása igazán nem nehéz. De akinek ez sem elég akkor a

tucatszám megjelenő un. témák (themes) jelenthetnek némi felüdülést.

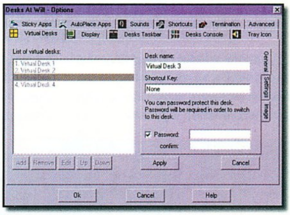
Az eFx ellenben nem ebbe a kategóriába tartozik, hanem egészen más, mondhatni rendkívüli dolgot művel az ablakainkkal. A program elgondolása igen hasonlít, pl. a Winamp (MP lejátszó) un. Skin módszeréhez. Azaz itt is megtervezett és szétdarabolt BMP képekből állítja össze a Windows ablakait. A mellékelt képekből jól látható az is, hogy nem csak a Windows ablakait „varázsolja" szebbé, hanem magának az ablakoknak a felépítését is meg változtathatjuk. A mellékelt programban természetesen találhatunk előre elkészített formákat (skineket) de a kreatívabb felhasználók maguk is rajzolhatnak.

MUSIC MATCH JUKEBOX

Ez az érdekes MP3 lejátszó, archiváló és tömörítő program nem annyira a külső megjelenésével, mint inkább az összetettségével hívja fel magára a figyelmet.



Még felsorolni is sokáig tartana milyen lehetőségek állnak a rendelkezésünkre. Az



alap MP3 lejátszó mellett, Play list-Tag-editor, kommentek, valamint egy remek audio grabbert és tömörítőt kapunk a program mellé.

DESKS AT WILL V2.66

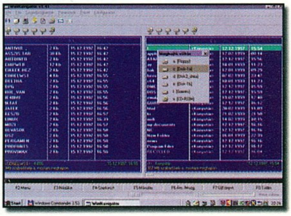
Nincs 30" monitorod és a rengeteg ikon vagy ablak már nem fér el a képernyődön? Használj több desktop-ot! A virtuális desktop ötlete természetesen nem újdonság, ím itt van egy újabb megvalósítása. A Desk At Will nem regisztrált változatában hat desktop megnyitására van lehetőségünk, ezek közt bármikor kapcsolgathatunk, sőt még azt is meghatározhatjuk, hogy melyik ablakban milyen ikonok, programok legyenek, látszódjanak. Mellesleg még le is védhetjük a desktopokat jelszóval.

WINKEY KILLER - VERSION 1.0

Az ötletes Freeware program segítségével kikapcsolhatjuk a 104-gombos billentyűzeten a Windows logóval jelzett, és az un. gyors-menü billentyűket. A mindössze 10K méretű programot elindítva először ki, majd még egyszer elindítva bekapcsolja a sokak által (főleg játékközben) gyűlölt billentyűket.

WINNAVIGATOR V1.41

„Régi játékosok" még emlékeznek arra, hogy mekkora viták voltak az NC (Norton Commander) és a DN (Dos Navigator) táborok közt. Ennek az időnek ugyan már vége, már ami a DOS részt illeti, helyette itt a WinXX korszak. Az NC Windows változatát követve

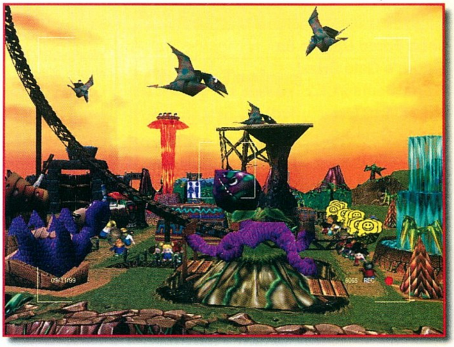


most a Navigátor fejlesztése is a modernkor elvárásaihoz igazodott. Az WN az alap funkciók mellett saját (nem változtatható) kép, animáció és zenelejátszóval (MOD, MP3) rendelkezik. Érdekességei közé sorolható még a Clipboard és a Html néző a Calculátor a sysinfo az Internet dialer és a CD-player. Megmaradt a Tetris!!! és már a magyarul is képes kommunikálni (menük) a WN.

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

THEME PARK 2

De jó! A Bullfrog dolgozik a Theme Park folytatásán! Ahogy így a képeket elnézem, már igencsak a következő évezred jegyében fejlesztették vidámpark szimulátoruk második részét, melyhez teljesen új engine is készül. Az alapok azonban változatlanok, csak most például



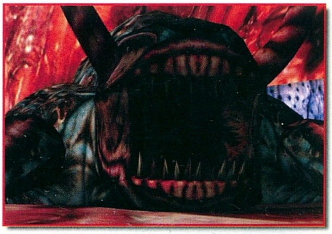
személyesen is kipróbálhatod, milyen egy menet az általad tervezett hullámvasúton…

Igazán ránk fér ez a színes, vidámságot sugárzó, humoros, ugyanakkor agytornáztató világ!

EVOLVA

Az apró hírekben már szót ejtettem erről a Virgin Interactive kiadásában megjelenő akció, stratégia és kaland ötvözetről. Az év vége még messze van, de már most mutathatunk néhány remek képet is. Az Evolva első grafikái még 1996-ban készültek, és ha megnézitek a képeket, szerintem ti is elismeritek, hogy különlegesek. Az álomszerű, futurisztikus világ már kizárólag csak 3D kártyatulajdonosoknak jelenhet meg. Az alapbeállítás szerint 800x600-as felbontást akár 1600x1200-ra is állíthatod majd.

A single mód hagyományosan küldetés sorozatokra épül, de "szabad", kevésbé kötött játékra is lehetőség nyílik. A fejlesztők nagy figyelmet szentelnek az AI kidolgozottságának, ami abban nyilvánul meg, hogy az Evolva kódja



képes "megtanulni" az adott játékos taktikáját, és ettől függően vág vissza. Reméljük, a multiplayer módra sem lesz panasz!

Megjelenés: 1999. tél

▣ Sajnos a Warcraft Adventures történetét nagy valószínűséggel már sosem fogjuk kibogozni, a Blizzard azonban talán mégsem hagy minket kalandok nélkül. Úgy hírlik, nekiláttak egy, a Starcraft világában játszódó program fejlesztésének. A neve még nem ismeretes, de cseppet sem lennék meglepve, ha Starcraft Adventures lenne belőle. Pillanatnyilag a játékot kétezer márciusára ígérik, de elég sok víz lefolyik addig a Dunán, szóval bármi történhet még.

▣ Mire ezt olvassátok, a Populous: The Beginning kiegészítője, az Undiscovered Worlds már valószínűleg megjelent. A Bullfrog tavaszi meglepetésében 12 - 12 új világ várja a hódítókat, single és multiplayer módban egyaránt.

FRISS !

ASHERON'S CALL

A játék hagyományos RPG elemekkel dolgozik, s ezzel el is mondtam mindent. A karakter generálásakor – a szokásos külső és belső értékek mellett - azt is meg kell adnod, hogy karaktered milyen egyéni képességekkel rendelkezik, ezért a végletesen

Az Internethez hozzáférő fantasy játékosok többsége szerintem már jelentkezett is e program bétatesztjére - akárcsak én :))) –, mégis hírt kell adnom nektek róla, hátha nem vettétek észre. Márpedig Dereth világa él és lélegzik, érdemes arra, hogy a részévé válj.

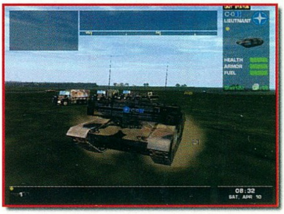
részletesen kidolgozott rendszer miatt kicsit úgy érezheted majd, mintha egy avatár testébe bújnál bele...

Konkrét megjelenési időpont még nincs, de a játék havi díja – akárcsak az Ultima Online vagy az EverQuest esetében - tíz dollár körül lesz.

FLASH POINT

Ebben a stratégiai játékban profi katona szerepében csöppensz egyből a mélyvízbe, és használnod kell majd mindenféle harci járművet (szám szerint huszonöt félét) is küldetéseid teljesítéséhez.

teljesülhet. A 1st person shooter stílus remélhetőleg sokkal többet nyújt majd, mint ami a képek alapján kikövetkeztethető, hiszen ez elvileg stratégiai játék.



Aki esetleg mindig a T-72-es volánja mögé vágyott volna, most az álma

Az utóbbi években egyre több kelet-európai fejlesztőcsapat munkája kerül a nemzetközi szoftverpiac forgatagába. A Bohemia Interactive gárdája például cseh. Ez azonban szemmel láthatóan mit sem befolyásolja e játék értékeit. Az Interactive Magic kiadásában megjelenő programot az idei nyárra ígérik.

Ez a stuff kizárólag Európában jelenik meg!

▣ 1999. június elsején Quake II bajnokság lesz, kizárólag nőknek. A Female Frag Fest 99 online zajlik a HEAT.NET-en. Ha esetleg beneveznéd barátnődet, itt teheted: www.femalefrag.com.

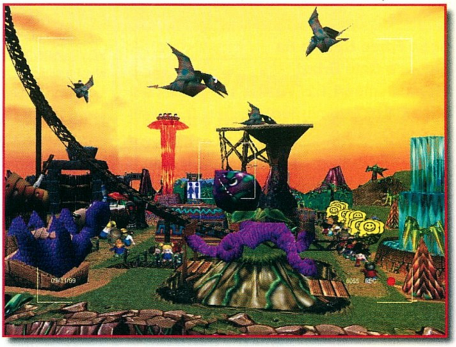
▣ A Professional Gamers League idén május 21-22-én rendezik meg versenyeit. Ebben az évben több mint százezer dollár értékű nyeremény talál gazdára a négyezerre becsült résztvevők körében. Aki teheti a bajnokságot online is nézheti itt: www.pgl.com. Idén csak két játék lesz a palettán: Quake II, Starcraft.

▣ Letartóztatták a Melissa vírus készítőjét. David L. Smith ellen a leadás pillanatában még nem született jogerős ítélet, de ha sikerül rábizonyítani az ellene felhozott vádakat, akár félmillió

FRISS !

THEME PARK 2

De jó! A Bullfrog dolgozik a Theme Park folytatásán! Ahogy így a képeket elnézem, már igencsak a következő évezred jegyében fejlesztették vidámpark szimulátoruk második részét, melyhez teljesen új engine is készül. Az alapok azonban változatlanok, csak most például



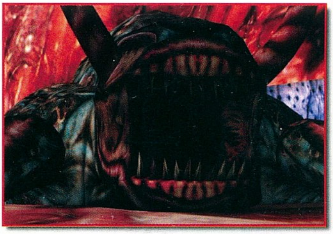
személyesen is kipróbálhatod, milyen egy menet az általad tervezett hullámvasúton...

Igazán ránk fér ez a színes, vidámságot sugárzó, humoros, ugyanakkor agytornáztató világ!

EVOLVA

Az apró hírekben már szót ejtettem erről a Virgin Interactive kiadásában megjelenő akció, stratégia és kaland ötvözetről. Az év vége még messze van, de már most mutathatunk néhány remek képet is. Az Evolva első grafikái még 1996-ban készültek, és ha megnézitek a képeket, szerintem ti is elismeritek, hogy különlegesek. Az álomszerű, futurisztikus világ már kizárólag csak 3D kártyatulajdonosoknak jelenhet meg. Az alapbeállítás szerint 800x600-as felbontást akár 1600x1200-ra is állíthatod majd.

A single mód hagyományosan küldetés sorozatokra épül, de "szabad", kevésbé kötött játékra is lehetőség nyílik. A fejlesztők nagy figyelmet szentelnek az AI kidolgozottságának, ami abban nyilvánul meg, hogy az Evolva kódja



képes "megtanulni" az adott játékos taktikáját, és ettől függően vág vissza. Reméljük, a multiplayer módra sem lesz panasz!

Megjelenés: 1999. tél

▣ Sajnos a Warcraft Adventures történetét nagy valószínűséggel már sosem fogjuk kibogozni, a Blizzard azonban talán mégsem hagy minket kalandok nélkül. Úgy hírlik, nekiláttak egy, a Starcraft világában játszódó program fejlesztésének. A neve még nem ismeretes, de cseppet sem lennék meglepve, ha Starcraft Adventures lenne belőle. Pillanatnyilag a játékot kétezer márciusára ígérik, de elég sok víz lefolyik addig a Dunán, szóval bármi történhet még.

▣ Mire ezt olvassátok, a Populous: The Beginning kiegészítője, az Undiscovered Worlds már valószínűleg megjelent. A Bullfrog tavaszi meglepetésében 12 - 12 új világ várja a hódítókat, single és multiplayer módban egyaránt.

FRISS!

ASHERON'S CALL

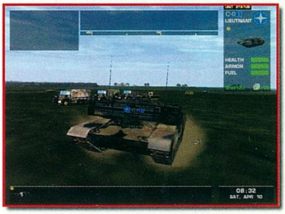
Az Internethez hozzáférő fantasy játékosok többsége szerintem már jelentkezett is e program bétatesztjére - akárcsak én :))) –, mégis hírt kell adnom nektek róla, hátha nem vettétek észre. Márpedig Dereth világa él és lélegzik, érdemes arra, hogy a részévé válj.

A játék hagyományos RPG elemekkel dolgozik, s ezzel el is mondtam mindent. A karakter generálásakor – a szokásos külső és belső értékek mellett - azt is meg kell adnod, hogy karaktered milyen egyéni képességekkel rendelkezik, ezért a végletesen részletesen kidolgozott rendszer miatt kicsit úgy érezheted majd, mintha egy avatár testébe bújnál bele…

Konkrét megjelenési időpont még nincs, de a játék havi díja – akárcsak az Ultima Online vagy az EverQuest esetében - tíz dollár körül lesz.

FLASH POINT

Ebben a stratégiai játékban profi katona szerepében csöppensz egyből a mélyvízbe, és használnod kell majd mindenféle harci járművet (szám szerint huszonöt félét) is küldetéseid teljesítéséhez.



Aki esetleg mindig a T-72-es volánja mögé vágyott volna, most az álma teljesülhet. A 1st person shooter stílus remélhetőleg sokkal többet nyújt majd, mint ami a képek alapján kikövetkeztethető, hiszen ez elvileg stratégiai játék.

Az utóbbi években egyre több kelet-európai fejlesztőcsapat munkája kerül a nemzetközi szoftverpiac forgatagába. A Bohemia Interactive gárdája például cseh. Ez azonban szemmel láthatóan mit sem befolyásolja e játék értékeit. Az Interactive Magic kiadásában megjelenő programot az idei nyárra ígérik.

Ez a stuff kizárólag Európában jelenik meg!

▣ 1999. június elsején Quake II bajnokság lesz, kizárólag nőknek. A Female Frag Fest 99 online zajlik a HEAT.NET-en. Ha esetleg beneveznéd barátnődet, itt teheted: www.femalefrag.com.

▣ A Professional Gamers League idén május 21-22-én rendezik meg versenyeit. Ebben az évben több mint százezer dollár értékű nyeremény talál gazdára a négyezerre becsült résztvevők körében. Aki teheti a bajnokságot online is nézheti itt: www.pgl.com. Idén csak két játék lesz a palettán: Quake II, Starcraft.

▣ Letartóztatták a Melissa vírus készítőjét. David L. Smith ellen a leadás pillanatában még nem született jogerős ítélet, de ha sikerül rábizonyítani az ellene felhozott vádakat, akár félmillió

FRISS !

OUTCAST

Ismét színre lép a szoftver tatu, már finisben az Infogrames májusra ígért programja, az Outcast. Bevallom, számomra kicsit fura ez a narancsba öltözött hős, de ha a játék hangulatos lesz, elnyomja majd az esetlegesen e szín okán

felmerülő ellenérzéseket. Azért azt már most fantasztikusnak tartom, hogy a programban a tápláléklánc működik majd, azaz ha abból a lényből, mely valamilyen nagyobb ragadozó tápláléka, túl sokat ölsz meg, akkor természetes élelem hiányában azok el kezdhetik megtámadni a falvak lakóit. Ezért mindent, amit teszel, alaposan át kell, hogy gondolj, számítva az egyéb összefüggések kihatásaira is.

A játék kezelését külön oktatójátékban tanulhatod majd meg, hogy a kezdeti ügyetlenkedések ne befolyásolják a valódi kaland élvezeti értékét. A fejlesztők ötven órányi tiszta játékidőt ígérnek.

A programot a cég legkésőbb az E3-on szeretné bemutatni. Úgy legyen!

Megjelenés: 1999. nyár

F-22 LIGHTNING 3

Azt hiszem, azzal, hogy a Boy mesélt nekem repülés élményéről és szépségeiről, kicsit megtanított másként tekinteni a repülőgép szimulátorokra is. Már nem tűnnek olyan idegennek és elérhetetlennek. Az F-22 Lightning 3 pedig kifejezetten emberbarátnak tűnik, annál is inkább, mert nagy halom automatizált funkciót építettek a programba: auto-landing, auto-takeoff, auto-shoot list, auto-formation, auto-in-flight refueling. Nekem már csak a felszállással lesz gondom... :)))

A profikat és kezdőket egyaránt ötven single küldetés várja, és az online multiplayer játékokban már kipróbálhatják majd a NovaLogic is Voice-Over-Net technológiáját is.

Nekem mindenesetre fantasztikusnak tűnt az élmény, amit az esőben vagy kavargó hóesésben - no persze nem viharban – való repülés jelenthet. A program természetesen támogatja a Force Feedback joyt is.

Megjelenés: 1999. május

---

dollár és negyven év börtön is lehet a büntetése.

▣ Április 8-án kirúgták az Interplaytől Kenneth J. Kayt. Helyére Paul Rioux került, aki 1997. óta dolgozik az Universal Studios Consumer Products csoportjában.

▣ Április 14-én jelent meg a Settlers III Mission CD, melyen tíz új single és több mint húsz multiplayer pálya várja a megszállottakat. A következő kiegészítő szeptemberben jelenik meg Quest of the Amazon címmel. Ebben amazonokkal harcolhatunk majd a galád férfiakkal szemben... Hmm, nemek háborúja?! :o)

▣ A Cavedog bejelentette, hogy az Elysium mégsem jelenik meg.

▣ Őszre halasztották el az Ultima Ascension megjelenését. A programról az E3 után már

FRISS !

INFANTRY

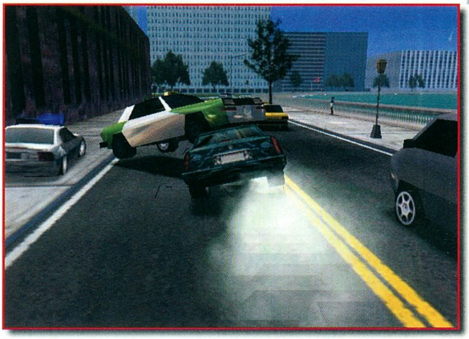
Az online játékok piaca az utóbbi évben hihetetlenül megnőtt. Nem csoda hát, ha egyre több cég

helyezi a hangsúlyt ez irányba fejlesztései során. Az Infantry amolyan X-COM és RPG (nem írtam el!) ötvözet lesz, melyben a legnagyobb hangsúlyt a játékosok együttműködésére fektették. Mivel a harcteret maga a végtelen világűr jelenti, a nagy térképeken való mozgást portálok könnyítik. Gondolom, ez a szerepjáték beütés titeket is izgat. Nos, ez igazából abban nyilvánul meg, hogy több mint ötszáz képesség és tulajdonság közül szemezgethetek ki a neked legmegfelelőbbeket, így például a kevésbé agresszív játékosokból lehet orvos vagy kém...

Bevallom, számomra e játék kiadójának (Brainscan Development) és fejlesztőjének (Harmless Games) neve is ismeretlenül csengett. De talán, ha megjelenik, és kiderül, mennyire élvezetes, amit összehoztak, lesz miért megjegyezni őket.

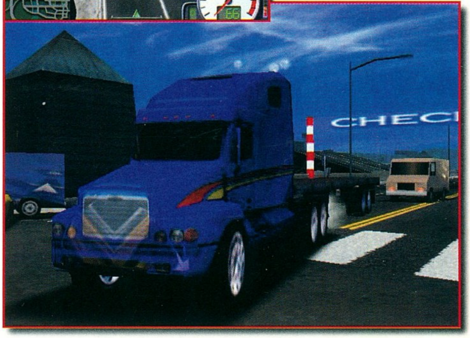
Megjelenés: 1999. ősz

MIDTOWN MADNESS



Szerintem sokan éreztétek már azt a vágyat, hogy felrúgjátok a szabályokat és kötöttségeket, s meginduljatok autótokkal, nem törődve semmivel, csak a sebességgel. Persze ez a valós életben ritkán kivitelezhető és meglehetősen balesetveszélyes is. Az Angel Studios játékában sem lesz kevésbé az, sőt. A csapat első PC-re fejlesztett programjában Chicago utcáin száguldozhattok. Az eseményeket a helyi forgalom, az időjárás, más őrült sofőrök megjelenése és számos egyéb tényező is befolyásolhatja. Itt nincs legjobb útvonal, optimális sáv. Bármerre mehetsz, magad keresheted meg a városban az utadat.

A járművek között pedig találsz majd sportautót, sőt buszt is. Mindegyikkel más stílusban vezethetsz, eltérő előnyöket és hátrányokat élvezhetsz. A versenymódok: explore, waypoint, blitz, circuit és online: cops-and-robbers.



A multiplayer játék maximált létszáma nyolc fő.

Megjelenés: 1999. május

biztos több részletettel szolgálhatunk majd.

▣ A Cavedog júniusra halasztotta a Total Annihilation: Kingdoms megjelenését.

▣ A Revenant meggondolta magát, mégse fejezi be az Akolyte-ot.

▣ Az Electronic Arts stúdiót nyitott Ausztráliában. A cég tulajdonképpen ezt a telephelyet szánja a sportjátékok központjának.

▣ A pókember szabad! A képregények egyik leghíresebb hőse hosszú küzdelem után végre eljuthat oda, ahova igazán való: a mozivászonra. A jogokat több éves huzavona után a Sony, a Columbia filmstúdió anyavállalata szerezte meg, ők pedig minden jel szerint megszerezték azt, aki

PANZER GENERAL III ASSAULT

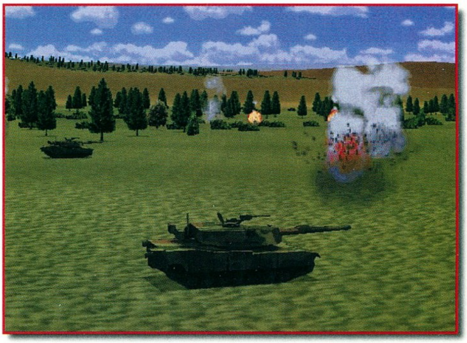
Az SSI szeptemberre ígéri az új Panzer megjelenését. Igaz, a jól bevált alapok maradnak, mégis több újítás, meglepetés is készül. A körökre osztott játékmenet - szerencsére – változatlan, de például a látvány mérföldeket lépett előre. A 3D megjelenítés szerintem csak a szem gyönyörködtetésére szolgál, de sosem árt. Ez a rész leginkább a vezetők képességeit hangsúlyozza. Ennek megfelelően a vezérek adott számú egységet képesek irányítani, és kiadható parancsaik száma is tapasztalati szintjüktől függ. Az elvégezhető tevékenységek száma egyébként a körön belül is korlátozott lesz.

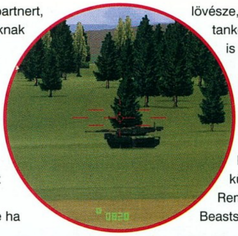
Van-e létjogosultsága az újabb Panzer Generalnak? Ősszel kiderül, mint ahogy az is, nem unják-e a vásárlók a rókabőrt...

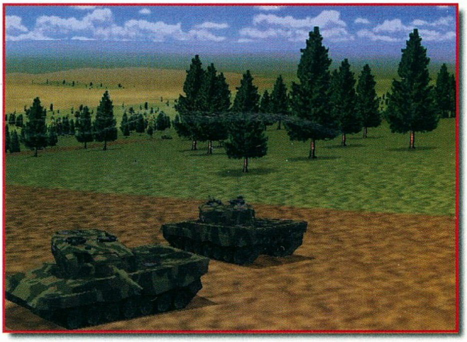
STEEL BEASTS

Még mindig kiadót keres az eSim fejlesztésében készülő Steel Beasts. Mint mondták, ha nem sikerül találniuk partnert, akkor online játéknak adják ki a programot. Ez a tank szimulátor kétséget kizáróan nem lesz az év durranása, talán épp ezért vannak gondok az értékesítéssel, de ha megnézitek a képeket, látható, hogy igényesen és alaposan elkészített projecttel állunk szemben. A váltott 3D és 2D nézettel dolgozó Steel Beastsben Te lehetsz az általad kiválasztott harckocsi (US M1A1 vagy Leopard 2A4) vezetője illetve lövésze, de akár tankcsapatok irányítását is felvállalhatod.

A fejlesztők szándékai szerint a CD-n pályaszerkesztő is lesz, ezért biztosan bővelkedni fogtok a küldetésekben. Reméljük, a Steel Beasts nem marad gazdátlan, és az eSim tartani tudja a nyár elejére tervezett megjelenést.







igazán méltó a film elkészítésére: James Cameront.

▣ Az Eidos bejelentette, pontosabban konkretizálta idei terveit. Eszerint a következő programok megjelenése várható 1999-ben: Omikron (3D kaland), Legacy of Kain: Soul Reaver (3rd person vámpírszimulátor), Saboteur (3D akció-kaland).

▣ Előfordulhat, hogy amikor átálltunk a nyári időszámításra, elveszett minden, amit addig elértél a RollerCoaster Tycoonban. Ne csüggedj, a cég igen gyorsan elhárította a bajt, mindenek előtt elnézést kért, és olyan exe file is készült, amely megoldja ezt a gondot. Keressétek a CD-n a hibajavítást!

▣ A Dark Ages újabb csemege lehet az Interneten játszók számára. Ez a gall mitológián alapuló online RPG a

FRISS !

WARLORDS BATTLECRY

A Red Orb gondolt egy nagyot, és remekbe szabott stratégiai játékának, a Warlordsnak harcrendszerét új alapokra helyezte. Az eddig körökre osztott program következő része real-time módban fut majd. Mielőtt felhorkannátok, elmondom, hogy az ötlet egyáltalán nem új, az eredeti terv már a Warlords III fejlesztésekor is ez volt, de aztán végül maradtak a bevált rendszernél.

E lényegi változtatás mellett érdekes lehet még, hogy a Warlords Battlecryban tizenhat hőstípus lesz, és a változatosság a győzelem feltételei terén is megjelent. A küldetéssorozatok egy történet köré fűződnek fel és hat fejezetre oszlanak. A választási lehetőség a Jó és a Rossz útja között ugyanúgy megmaradt, s a hősödet küldetésről küldetésre viheted tovább.

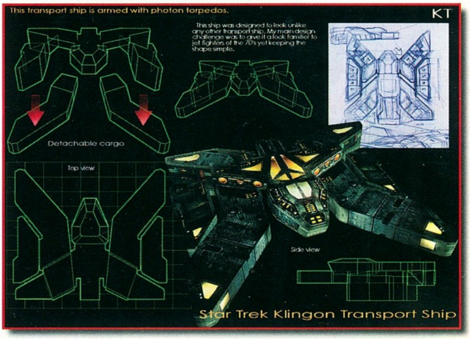
A mágia rendszere nyolc szféra szerint osztható fel, és ezeken belül nyolcvan varázslatot használhattok majd. Más real-time stratégiák esetében a nyersanyagforrások beszerzésével neked kell foglalkoznod, itt azonban ez nem így lesz. A fémet, a kristályt, a követ és az aranyat is automatikusan megkapod, amint új területet hódítasz meg. A programozók inkább a csatákra összpontosítottak, a taktikai rész kidolgozására helyezték a hangsúlyt.

Hogy mi sül ki mindebből, októberre kiderül.

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

A STAR TREK birodalom programját még 1998 telére ígérték, mégsincs hír arról, hogy mi lesz az időpont, amikor a program biztosan a piacra kerül. A most kapott press CD alapján a project már egész jó állapotban leledzik, sőt Chris elmondása szerint az őszi ECTS-en már játszható is volt. A késlekedés okai számomra ismeretlenek, azt viszont tudom, hogy a harc és a diplomácia jut főszerephez ebben körökre osztott stratégiai programban. Az öt szövetséges (Klingon, Federation, Romulan, Ferengi, Cardassian) bármelyikével felléphetsz majd ellenfeleid és a borg invázió ellen. A Te kezedben lesz a nyersanyagforrások kiaknázásának és felhasználásának megszervezése, a kereskedelem kiépítése, a diplomácia érzékeny és befolyásos területe, a légierő kiépítése, s nem utolsó sorban a harc is.

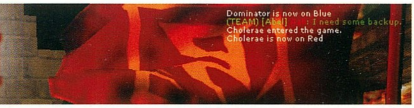
Lily
lily@vogel.hu



hírek leadásakor érett bétateszt fázisban leledzik. Nézzétek meg, hátha bejön: www.darkages.com.

▣ Virtuális háziállatokból három milliót eladni azért azt hiszem, nem kis teljesítmény. Márpedig a Mindscape Entertainment ezt tette a Dogz and Catz sorozattal. A Babyz kiegészítőnek van tehát létjogosultsága, ami számos új lehetőséget nyit meg a különleges állattartóknak. A már eleve mikrofonnal megjelenő csomag feltelepítése után beszélhetsz kedvencedhez, az megtanulja a nevét, és ha jól neveled, hallgat is rá. Külön Babyz site is nyílik az Interneten, ahol tapasztalatokat cserélhetsz és beszerezheted a legújabb játékokat, ételeket és egyéb kellékeket. Igaz még csak alpha stádiumban van, novemberre várható.

Unreal Tournament



Lassan már történelemnek számít, hogy az Epic Megagames milyen elképesztően hosszú ideig fejlesztette az Unrealt, ám az is része a visszaemlékezésnek, hogy a '98 májusában megjelent játékot a mai napig képtelen volt grafikailag bárki is felülmúlni (persze a Half-Life ismeretében ez a kijelentés kicsit merészek tűnik, de ha kételyeitek lennének, vegyétek csak elő a "Valótlant", és játszatok vele egy kicsit…). Az a közel négy év, amit a készítők az engine és játékmenet csiszolására fordítottak, nem volt tehát elfecsérelt idő, ám hiábavalónak tűnt minden igyekezetük arra vonatkozóan, hogy a programot jó deathmatch játékká változtassák. Az Unreal döbbenetes élmény volt single player módban, de a multiplayer rész pocséknak számított. Mentségükre legyen mondva, hogy a náluk sokkal nagyobb tapasztalatokkal rendelkező id Software sem tudta felülmúlni önmagát, így fordulhatott elő, hogy a Quake2 megjelenését követően a QuakeWorld rajongók száma mit sem csökkent. Természetesen idővel a QW fénye is kopni kezdett, ám a sikere világossá tette sokak számára, hogy a jövőben óriási igény lesz valamilyen kifejezetten többjátékos módra fejlesztett first person shoooterre. Ezek közé az emberek közé tartozott az id legendás programozója, a Quake engine atya, John Carmack is. Az Ő irányítása alatt már javában készül az első kizárólag multiplayerre fókuszáló játék, a Quake3: Arena. Időközben az Epicnél is fontos döntésre szánták el magukat, nevezetesen takaréklángra tették az Unreal2 munkálatait, majd teljes erővel nekifogtak az Unreal Tournament fejlesztésének. Az unreal engine kibővített, továbbfejlesztett változata szolgál az UT alapjául, amely a nyár végi szezonban próbál majd komoly vetélytársat jelenteni a Quake3-nak. Következzék most bemutató a „lehetetlen küldetésről".

Az Epicnél szerencsére szakítottak az Unreal esetében megszokott hatalmas titoktartással, ennek köszönhetően a nagy Quake3: Arena dömpingben (egyre másra jönnek az új hírek, képek, nem hivatalos hardver demók) a futár egyszer csak meghozta az UT béta változatát, ami egyfajta „hello, sziasztok, itt vagyok én is" húzásnak tekinthető. Ez önmagában is elegendő lett volna a bemutatóhoz, de hab a tortán, hogy a zacskóban egy másik CD is érkezett, amelyen közel tízperces interjú kapott helyet Jay Wilburrel, az Epic frontemberével. Az animból megtudhattuk, hogy a játékban az első lényeges változás az Unrealhoz képest, hogy könnyen és kényelmesen használható windowsos kezelőfelülettel szerelték fel. Ez bizony egetverő előrelépés. Hiába, a fiúk nem tétlenkednek!:). A továbbiakban Jay mesél az új fegyverekről, a kibővült deathmatch lehetőségekről, sőt viccesen azt is elmondja, hogy bár az UT-nek létezik története, kit érdekel az egy ilyen program esetében? Menni kell, lőni, lenyomni a másikat (Hiába no, szimpatikus srác, tudja, miről van szó). A kérdés csak az, hogy a fiatalok vajon tényleg a Tournament keretein belül fogják-e megtenni mindezt.

A béta sajnos első lépésben körülbelül ötpercenként lefagyott, ráadásul szomorúan vettük tudomásul azt is, hogy a felsorolt lehetőségek közül még csak kevés működött. Egy gyors deathmatchet követően értetlenül néztünk egymásra, ez lenne a híres Unreal Tournament? Igaz, hogy gyerekjáték volt például botokat meghívni a küzdelembe, de hát erre már több Quake2 kiegészítő is magas szinten képes volt. Ezt leszámítva feltűnt, hogy a fegyverek új skint kaptak, az ellenfelek pedig jobban ki vannak dolgozva, mint az elődben. És itt tulajdonképpen végére is értem a szembeötlő változásoknak, nem említve még azt, hogy a program 640X480-ban, Celeron 300A-s gépen Voodoo2-vel kegyetlenül szaggatott. Némi szenvedést követően (5-10 reset) kiderült, hogy az almenükből

közvetlenül is el lehet indítani az új deathmatch módokat, melyek közül a legérdekesebbnek az interjúban is említett assault tűnt. Ezt alapjaiban kommandós akcióhoz tudnám leginkább hasonlítani azzal a különbséggel, hogy itt nem terroristákról, hanem védekező csapatról van szó. A pályák minden esetben kisebb történeteket dolgoznak fel, teszem azt száguldó vonatot kell megállítanunk, esetleg kisebb erődítményt bevennünk, és további ezekhez hasonló nemes feladatokat megoldanunk.
Amennyiben a támadó csapat eléri a célját, a játék újraindul, a csapatok pedig felcserélődnek. Szerencsére, mire idáig eljutottunk, az UT már többé-kevésbé fagyás nélkül működött, így sikerült a vonatos pályán – ez szaggatott a legkevésbé – játszani pár menetet. A támadó csapat egy helikopterről kezd, amely az alant száguldó vonat utolsó kocsiját követi. Nincs más teendőnk, mint megcélozni a szállítóeszköz tetejét, majd társainkkal egyetemben eljutni a vezetőfülkéig.
Természetesen a védekező csapat mindent elkövet, hogy ez még véletlenül se fordulhasson elő.
A véleményem nagyjából itt kezdett el megváltozni a Tournamentről, a játékélményt most elsőre azokhoz a Half-Life jelenetekhez tudnám a legjobban hasonlítani, amikor a dobozok között bujkálva kellett megküzdenünk a kommandósokkal. A hasonlítás jó szó, de az élmény sokkal felemelőbb. A vonat zakatol, a táj egyfolytában repül el mellettetek, te pedig a társaiddal (akik lehetnek gond nélkül botok is, szóval nem kell feltétlen 10 gépet összekötni, vagy az Interneten nyomulni) megindulsz előre arcodon azoknak az embereknek az elszánt mosolyával, akik tudják, mit csinálnak. A taktikák itt már jelentős szerepet kapnak, egyértelmű, hogy az ész nélküli rohanás túl messzire nem vezet, maximum vissza a helikopterre.

Az assault mellett a domination számít még érdekes próbálkozásnak, ahol a pályán elhelyezett "zászlókat" kell folyamatosan megtartanunk. Természetesen, az újítások mellett a méltán népszerű CTF, illetve a sima team mód is helyet kapott a játékban.

A fegyverek biztos, hogy a bétában még nem véglegesek, ám a legtöbb már az Unrealben is bemutatkozott, igaz ugyan, hogy kisebb-nagyobb változtatásokon estek keresztül. Az újak közül nagyon brutális lesz a képeken is látható nukleáris pusztító, amely elsődleges módban a nevéhez híven lemos mindent a robbanás látható közelében (hasonló effekt, mint a BFG esetében), másodlagos módban pedig, egy a kilövés után is irányítható rakétát eredményez. Ezzel az egyetlen gond, hogy az

irányítása közben teljes mértékben sebezhetőek vagyunk.

ELKÉL MAJD A LÓERŐ...

Összességében az Unreal Tournament átgondolt, jó játéknak tűnt (sorra fedeztük fel az értékeit), amely a lehetőségeit tekintve a jövőben méltán vehetné fel a versenyt a Quake3-mal.
A legnagyobb baj viszont az volt vele kapcsolatban, hogy a játékban megvalósított fizika erősen lerontotta a gameplayt. Az ellenfelek össze-vissza csúszkálnak előttünk, nincs lehetőségem nyílt Voodoo3-mal is kipróbálni a játékot. A szaggatás szinte teljesen megszűnt, és csodák-csodájára mintha a csúszkálás is eltűnt volna, a fizikai törvényei helyrerázódtak a Tournamentben. 800X600-ban már azok az assault pályák is zökkenőmentesen futottak, amelyekre korábban mindössze pár percet szántunk, mert játszhatatlanok voltak a nagy terek miatt. Ezek között találtunk még egy gyöngyszemet, ahol a támadó csapat két partraszálló egységben kezd, a feladatuk pedig, hogy elfoglalják az előttük tornyosuló, első ránézésre bevehetetlennek tűnő erődítményt. A küldetést megkezdve belecsobbansz a térdig érő parti vízbe, majd egyből farkasszemet kell nézned a tornyokból kicsapó géppuskák torkolattüzével. Közben, ha van időd, elgondolkodsz azon, mekkora feelingje is van ennek a résznek, a Ryan Közlegény

meg az a jó érzésed, hogy ha ráérzel valakinek a mozgására, „gondolataira", akkor nem menekülhet többé (a' la Unreal). Igazság szerint ezt szem előtt tartva már épp valamilyen borúlátó befejezésen gondolkodtam, amikor is a szerencse közbeszólt, és

Megmentéséből a partraszállás jelenet tisztán beugrott. Itt is körülbelül hasonló esélyed van a túlélésre. Ráadásul, ha túlélitek az első darálást és leküzditek a szögesdrótokat is, a távolabbi tornyokban, illetve a gránátvető a központi épületben campoló mesterlövészek még mindig komoly gondot fognak okozni. Félelmetesen jól kitalált pálya, ideális 10 fő fölötti létszám esetére is. Ez már valami az Epictől! Az assaulttal, az Unrealből már megismert elképesztően szép grafika továbbfejlesztett változatával, illetve a fegyverek tökéletesítésével az UT komoly sikerre számíthat. Kérdés, hogy a Quake3-ban terveznek-e a CTF mellett egyéb multiplayer lehetőségeket. Egy biztos, ha igazán élvezni akarod az UT-et, nagyon gyors processzorra, sok RAM-ra és új 3D kártyára (Voodoo3, TNT2) lesz szükséged.

soobana

Giants

Ha feltenném azt a kérdést, hogy szerintetek mi a legfontosabb szempont bármely játék készültekor, vagyis a fejlesztők mire ügyeljenek a leginkább, akkor Ti mit válaszolnátok? A grafika, mi más. Mindenki látványt szeretne, és ez az, amit képesek is vagyunk elviselni, akár minden mennyiségben. Az MDK gárdája gondozza a legújabb tüneményes, szemet gyönyörködtető lövöldözős programot, melyet az Interplay fog forgalmazni. Szerencsésnek mondhatom magam, mert lehetőségem volt megcsodálni az őszi ECTS kiállításon pár képkockát a játékból. Az ott látottak után egyvalamit nyugodt szívvel kijelenthetek, mégpedig azt, hogy a Giants megjelenésével olyan színekben és kidolgozottságban pompázó kaland várja mindazokat, akik valami egészen egyedire vágynak, amitől még a laikusok álla sem fog a helyén maradni. Valamelyik távoli, viszályokkal sújtott galaxis szívének egzotikus bolygóján három faj, három különböző tulajdonságokkal felruházott ellenség harcol egymással, hogy eldöntse, kinek a tulajdonába kerüljön ez a paradicsomi földdarab. Közülük kiválasztva, pusztán egyetlen hőssel kell átküzdenünk magunkat a harminc gondosan megtervezett sziget mindegyikén, hogy bebizonyítsuk, mi vagyunk a legerősebbek és legrátermettebbek a bolygó birtoklására.

Először is ott lesznek a Meccarynok, akik technikai képzetségükkel tűnnek ki. Rajtuk kívül a történet főszereplője lehet még a Sea Reapersek egyik képviselője, akivel spirituális lényként, varázslatokat használva űzhetjük ki a két másik betolakodó fajt. A harmadik létforma a szigetek megszerzéséért méreteit veti latba, tisztán erejével próbálja elpusztítani a többieket. Ez a faj a Kabuto, ők az óriások. Számomra legkedvesebbnek ez utóbbi nép tűnt, mert egyetlen harapással képesek elintézni ellenfeleiket. Az ígéretek szerint minden fajnak meglesznek a maga előnyei és hátrányai.

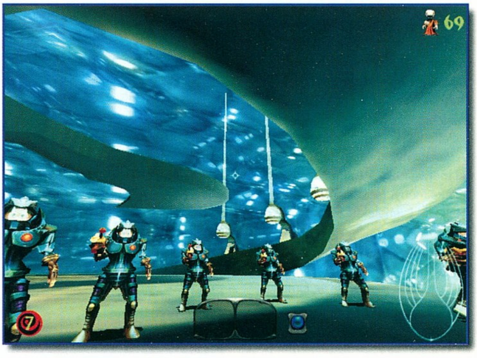
Bár a legfőbb szempont a mindent elsöprő akció és lövöldözés, azért pár apróbb RPG elemet is felfedezhetünk majd a játékban: mi választhatjuk meg a karakterünket, aki a legyilkolt ellenfelek számának növekedésével arányosan tapasztalat pontokra tehet majd szert. Ezen kívül az összes szereplőnek lesz saját inventoryja, amelyet mindenféle testpáncéllal és különböző fegyverekkel lehet feltölteni. A bökkenő viszont az, hogy az Interplay nem akarja erőltetni a projectnek ezt a részét, inkább a grafikai és egyéb elemeire összpontosítja az erőit.

Néhány igen különleges és egyedi ötlettel is színesítik a programot. Az egyik például az - amire a fejlesztők roppant büszkék is -, hogy bárhol és bármikor megváltoztathatjuk a felszínt, s akár annak segítségével elpusztíthatjuk ellenfeleinket. Így például megtehetjük azt, hogy kilőjük a mumusok lába alól a talajt, hogy azok lezuhanjanak valamelyik sziklapárkányról, vagy akár az éppen rájuk hulló kövek okozzák halálukat. De ez csak apróság, hisz készíthetünk fegyvereket, elhelyezhetünk csapdákat, és ha mindez mit sem segít, akkor akár fel is falhatjuk az egész, életünkre törő rusnya népséget.

Vízesések, gyönyörű hegyek, sziklák és lélegzetelállítóan élethű csillogó tavak lesznek elhelyezve minden pályán, így téve mindegyiket egyedivé. Mindez harminc szigeten keresztül, így nem kell attól tartani, hogy hamar vége lesz a mulatságnak, az ígéretek rengeteg játékórát sejtetnek.

NÉHÁNY SZÓ A TECHNOLÓGIÁRÓL ...

Úgy néz ki, hogy a Giants egyelőre csak Glide API-ra készül, de Nick Bruty, a játék egyik készítője szerint a teljes verzióban várhatóan



még Direct 3D, és az is elképzelhető, hogy OpenGl támogatás is lesz. Szoftveres megjelenítési mód sajnos nem készül, így tehát valamilyen 3D-s videokártya mindenképpen kötelező a futtatásához. A 3D-s hang DirectSound, EAX és A3D segítségével fog a surround rendszerrel rendelkezők szobáinak falai között pattogni. Ha már a zenénél tartok, akkor megjegyezném, hogy a kezdeti tervek szerint a dalokat Mark Snow (az X akták és a Millenium sorozatból már jól ismert illető) fogja komponálni. AMD tulajdonosoknak is lesz meglepetés, ugyanis a fejlesztők kihasználják a K6-2 processzorokban lévő 3D Now! gyorsítást, amitől a játék gyorsabban fog futni gépükön, mint a Pentium II vagy Celeron processzorokkal rendelkezőkén.

A Giants vadonatúj engine-ra épül, melynek neve Amityville. Segítségével szemkápráztató csodákban lesz részünk (a már mindennaposnak számító effekteken kívül, mint például a real-time fények és árnyékok): a vizek és a hegyek előre renderelt látványként jelennek meg. Ebből kifolyólag előre elkészített animációk nem lesznek, ehelyett a játék a saját motorját fogja használni ahhoz, hogy átvezető képsorokkal lepjen meg minket. Természetesen multiplayer módban is kipróbálhatjátok a Giantset. Támogatja a LAN-t, továbbá a TCP/IP protokoll segítségével az Internetes játékot is, amelyet a HEAT.net-en lehet majd kipróbálni.

Még mielőtt azt mondanátok: „Ígérgetni én is tudok, de a teljes verzió biztos fele ennyire sem lesz jó…", példával szolgálnék, hogy ne kételkedjetek a látványt illetően. Képzeljétek csak el a maximum 1479 poligonból álló Meccarynt, akiből a képernyőn három jelenik meg egyszerre, mögöttük 100-200 (!) objektum, szörnyek, lángok, füst, rakéták, miegymás. Ha ez megvolt, akkor most nézzetek rá a gépetekre, és megfigyelhetitek, hogy még csak nem is füstöl, hanem inkább elegánsan ásít egyet, és 25 képkocka per másodperces sebességgel folyamatosan pörgeti a képet a szemetek elé.

Persze az is elég, ha a fele igaz mindannak, amivel elkápráztattak engem a kiállításon, mert rögtön arra gondolok, hogy a fiúk mit is vittek véghez akkoriban az MDK-val, amikor még a 3Dfx csak születőben volt.

Ha sikerült felkeltenem érdeklődéseteket, keressétek meg az újság CD mellékletén azt a megdöbbentő animációt, amelyet a fejlesztők már a nyilvánosságnak is megmutathatnak. Remélem, ez végképp meggyőz benneteket, érdemes ezt a programot nyár közepétől alaposabban szemügyre venni.

Chris
chris@vogel.hu

Dark Reign 2

A Dark Reign, amelyet azzal a nem titkolt céllal fejlesztettek ki, hogy megverje a Red Alertet, néhány évvel ezelőtt jelent meg. Nos, ez a próbálkozás nem sikerült, de a készítők nem keseredtek el, s így 1999 elején bejelentették a második részt. A program még nagyon kezdeti stádiumban leledzik, viszont sikerült a játszható verziójára szert tennünk. Botorság lenne ez alapján véleményt mondani, hiszen még csak egy küldetést játszhatunk le belőle. A látottak alapján biztos vagyok abban, hogy a Dark Reign 2 ősznél előbb nem fog elkészülni (s ha már addig elhúzzák a megjelenést, akkor úgyis karácsony lesz belőle).

Az első, s legfontosabb változtatás a teljes 3D környezet. Ellentétben az első résszel, itt már a domborzat szerepet kap. Az ellenfél a géppuskafészkeket a legmegközelíthetetlenebb helyekre telepíti, s igencsak hatalmas áldozatot kell hoznunk egy keskeny hegyi szoros megszerzéséért. Megszűnt a bányászat, most már csak az utánpótlási vonalakból tudunk újabb egységekre szert tenni. Megmarad a bázisépítés, de most már csak előre legyártott elemekből.

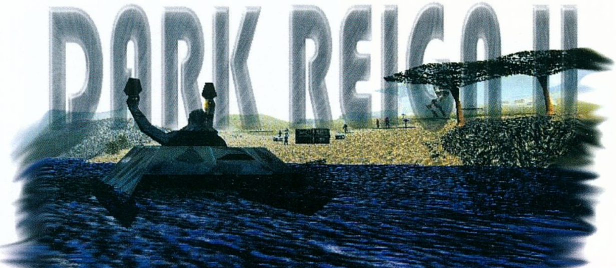
Sokan panaszkodnak a valós idejű stratégiák aránytalanságaira. A Red Alertben a repülőgép pontosan akkora, mint a cirkáló, s ez igencsak nevetséges. A Dark Reign 2 ügyel az arányokra, itt a bárkákba simán belefér egy-egy csapat tengerészgyalogos.
A fegyverarzenálból nem maradhatott ki az óriásrobot sem, bár a hasznosságát illetően vannak fenntartásaim. Ahogy láttam, itt is megvan minden egységnek a maga ellenfele, akivel szemben igencsak sebezhető.

Érdemes még pár szót ejteni a nézőpontokról. El kell felejtenünk a hagyományos felső nézetet. Legalább 6 féle kameraszögből figyelhetjük a csatát, kezdve a madártávlattól egészen a földközelig. Az utóbbiban még a fák lombjait is láthatjuk, s valami egészen elképesztő csatajeleneteknek lehetünk tanúi.

A küldetésekre leginkább az összetettség jellemző. Régebben a fő cél az ellenfél elpusztítása volt, a harcmodort ránk bízták. Most - a gyűjtögetés megszűnésével - el kell felejtenünk a régi taktikákat. Nincs lehetőségünk ész nélkül tankokat gyártani, meg kell becsülnünk azokat az egységeket, amelyeket a gép ad. Gyakran előfordul, hogy a küldetés alatt megváltozik a feladat. Ebben a verzióban egy földalatti bunkerből kell előcsalogatni az ellenséget. A felderítéstől kapott információk alapján meg kell keresnünk öt szellőzőnyílást. Ezek megsemmisítésével már komoly fejtörést fogunk okozni az ellenséges egységeknek, hiszen levegő nélkül ők sem tudnak harcolni.

Ez a Dark Reign 2 érdekes próbálkozás lesz. Én nagyon szurkolok a sikeréért, de az az érzésem, hogy a Tiberian Sunt nem tudja megütni. Nem tudom, mennyire fog nekik bejönni ez a 3D-s ábrázolás, bár a Battlezone-ban elég jól megoldották.

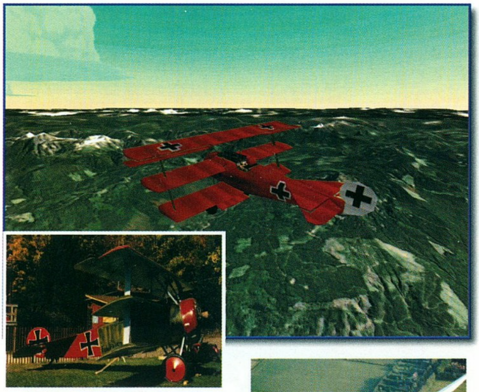
Mocsy

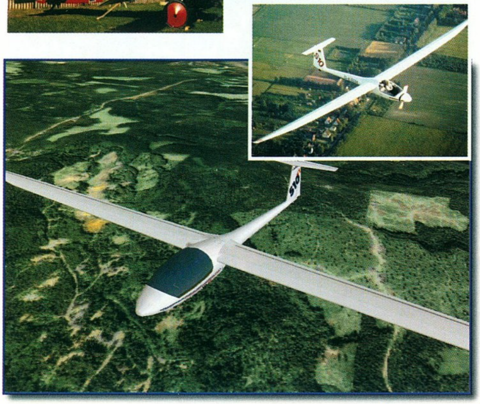


Flight Unlimited 3

Nem tudom, ki hogy van vele, de én imádok repülni. Legelső ilyen élményem a motoros sárkányrepülés volt a Börzsöny vadregényes hegyei felett. Szinte szöknöm kellett otthonról, mivel családom rosszul lesz, ha két méterre el kell szakadniuk a földtől. Nekem ez azonban nem okoz gondot, sőt egyenesen imádom. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy megismertem Boy barátomat, aki kiváló pilóta, s gyakran elmegyünk műrepülésre. Aki nem tudja, mi a halálfélelem, az feltétlenül próbálja ki ezt. Különösen ajánlott a háton dugóhúzó, amivel alaposan fel lehet kavarni a gyengébb gyomrokat. Aki viszont kibír fél órát Boy mellett, az bátran repülőre ülhet hosszabb távra is.

Erre a kis bevezetőre azért volt szükség, mert hamarosan megjelenik az egyik legnépszerűbb polgári repülő-szimulátor, a Flight Unlimited harmadik része. A Looking Glass mindig is híres volt arról, hogy képesek a monitorra varázsolni a repülés élményét, s a hírek szerint most sem lesz ez másként. Az FU3 nem egyszerűen mezei folytatás, sokkal több annál. Az egyik pillanatban a Sziklás hegység hóval és jéggel borított bércei között repülünk, de ha úgy tartja a kedvünk, akkor egy perccel később már a nyugati part urbanizálódott tájképében gyönyörködhetünk. Sokan csak legyintenek, ha meghallják a kifejezést, hogy polgári repülés. Ez hatalmas hiba, mivel ennek ugyanúgy megvan a maga szépsége, mint a katonai repülésnek. A különbség csak annyi, hogy itt az ember által épített technikai eszközök helyett a természet erőivel kell felvennünk a versenyt (szerintem ez jóval nagyobb kihívás).





Megszokhattuk már, hogy a tájat, mely felett repülünk, műholdas felvételek alapján készítik el. Most több, mint 10000 négyzetkilométer lett feldolgozva.

A második részben 5 gép közül választhattunk. Ez most kibővül még egyszer ennyivel, s ráadásul olyan különlegességeket is kipróbálhatunk, mint a Vörös Báró Fokkere. A hírek szerint ez lesz minden idők legrészletesebben kidolgozott szimulátora. A képek alapján nincs kétségem e felől, már csak az a kérdés, milyen lesz a sebessége. Az biztos, hogy komoly erőgépre lesz szükség.

Ízelítőül nézzetek meg néhány olyan képet, amelyek a játékból lettek kiszedve. Összehasonlításképpen melléjük raktuk az eredeti repülőgép fotóját. Bámulatos, hogy a grafikusok mire képesek manapság.

A Flight Unlimited 3-at a Looking Glass júniusra ígéri, reméljük, nem fognak sokat csúszni a megjelenéssel.

Mocsy

X-Wing Alliance

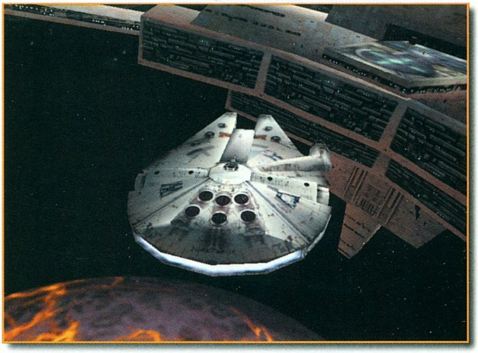
1993-at írunk. Ebben az évben jelent meg az első cikkem a Guruban, s ekkor kezdtem a főiskolát is. A munkahelyemen nagyban megy a játék, főként a Civilization hódít. A LucasArts cég leginkább csak a kalandjátékairól híres, és senki sem gondolt arra, hogy küszöbön áll minden idők legjobb űrszimulátorának a megjelenése. Igen, az X-Wingről beszélek. Az egyik kollégám valamelyik nap négy lemezzel a kezében beállított az operátori szobába. Először nem is tulajdonítottam nagy jelentősséget az esetnek, hiszen akkoriban még nem voltam ennyire megszállott játékos. Aztán kimondta a varázsszót, s rögtön tudtam, az életem alapjaiban változott meg: szimulátor, mely teljes egészében a Star Wars univerzumban játszódik. Otthon rögtön feltelepítettem a programot, s első pillantásra beleszerettem. Így utólag visszanézve szegényesnek tűnhet az akkori grafika, de ne felejtsük el, hogy 1993-ban járunk, s akkoriban a 386-os bizony iszonyú erőgépnek számított. A játék 320X200-as felbontásban hasított, s tökéletesen elégedett voltam vele. Minden küldetés előtt eligazításon kellett részt vennünk, amelyet maga Ackbar admirális tartott. Három hadjáratot kellett teljesítenünk a végső cél, vagyis az első Halálcsillag megsemmisítéséhez. A gondok itt kezdődtek. Az a fránya Death Star ugyanis olyan részletes volt, hogy a gépem nem tudott vele megbirkózni. Nem volt mit tenni, fejlesztenem kellett a konfiguráción. Ez aztán lavinát indított el, ami alól még ma sem tudtam kivergődni. Szinte minden évben megjelent egy olyan Star Wars játék, amelyik miatt tovább kellett fejlesztenem a gépemet. A 640x400-as felbontás a TIE Fighterben mutatkozott be, az X-Wing vs. TIE Fighter pedig új köntöst kapott, most pedig itt az új csoda, az X-Wing Alliance. Ez rengeteg pénzt jelent, de ez az a sorozat, amely megéri a ráfordítást. Nyugodtan ki merem jelenteni, hogy az X-Wing saga ver mindenkit ebben a kategóriában. Amikor megjelent, már a piacon volt a nagy vetélytárs, a Wing Commander. A második részig nem is volt semmi bajom vele, de aztán a harmadik epizódnál elkezdték azokat az idétlen mozi betéteteket, s attól kezdve a játék esküdt ellenségem. Akkoriban sokat vitatkoztunk az FMV létjogosultságáról, s szinte megszállottként elleneztem ezt a technikát. Szerencsére az idő és a fejlesztők engem igazoltak, s manapság már csak elvétve lehet találkozni a stílussal egy-egy harmadosztályú alkotásban.

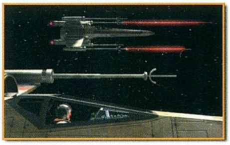
ANIMÁCIÓK

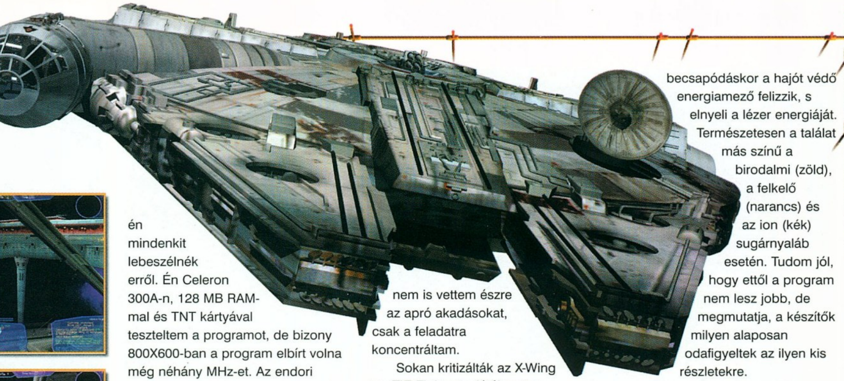
Az Alliance két CD-n jelent meg, Nem kell azonban megijedni, összesen egyszer kell csak lemezt cserélni az egész játék során. A telepítéssel nem lehetek gondjaink, hiszen minden a megszokott LucasArts menün keresztül történik. Az első meglepetést a bevezető képsorok okozták. Soha nem értettem, hogy ilyen tehetséges fejlesztő cég miért nem tudja azt elérni, hogy a főcím ne szaggasson a képernyőn. Ez a remegés Lázi barátom élcelődéseinek állandó célpontja volt. Megkérdőjelezte a PC-k létjogosultságát, hiszen az amiga kapásból meg tud oldani ilyen egyszerű műveletet. Most azonban szava sem lehet, hiszen az animáció tökéletesen mozog. A bevezető képek minősége műfajában mindent felülmúl, bár gyanítom, hogy ebben az is szerepet játszik, hogy egy csillagromboló és néhány TIE Fighter is látható. Animációból egyébként sincs hiány, hiszen minden csata végén jutalmul kapunk ilyen betéteket, sőt az endori akcióban minden küldetés után külön animáció várt. Érdemes tehát végigjátszani, de nem csak ezek miatt.

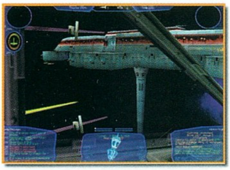
GRAFIKA

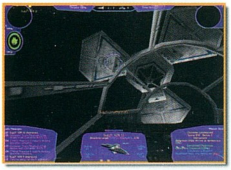
A játék belső grafikája is sokat fejlődött. Megfelelő grafikus kártya és monitor esetén akár már 1600X1 200-as felbontásban is lehet repülni. A vicc az egészben az, hogy még így is teljesen játszható. Persze, az űrharc nem folyamatos, de azért végig lehet játszani a küldetéseket. A játék dobozán alapkövetelményként 200Mhz-es Pentium és 32 MB RAM szerepel. Lehet, hogy elindul ilyen gépen, de











én mindenkit lebeszélnék erről. Én Celeron 300A-n, 128 MB RAM-mal és TNT kártyával teszteltem a programot, de bizony 800X600-ban a program elbírt volna még néhány MHz-et. Az endori csatában a processzor igencsak megizzadt, hiszen ott volt az egész felkelő és birodalmi flotta, a Halálcsillag betöltötte a fél képernyőt, s ráadásként ott cikázott még vagy ötven apró vadászgép is. Az egésznek azonban valami félelmetes hangulata volt, s szinte nem is vettem észre az apró akadásokat, csak a feladatra koncentráltam.

Sokan kritizálták az X-Wing vs. TIE Fightert a játékmotor elavultságáért. Tény és való, 1997-ben még a 3D gyorsítók gyerekcipőben jártak. Emlékezzünk csak vissza, a játék megjelenésekor nem is támogatta a 3D kártyákat, csak utólag jelent meg hozzá az a patch, amelyik korrigálta ezt a hiányosságot. Az Alliance azonban már kifejezetten úgy készült, hogy kihasználja a kártyákban szunnyadó erőt, s azt hiszem, nem is fog benne senki sem csalódni. Hannoverben volt szerencsém 32 Mb-os Rage Furyn látni az Alliance-t, s az állam egészen leesett. Teljesen folyamatosan lehetett játszani, meg sem kottyant a kártyának, ha néhány nagy hajó is bejött a képbe. Gyanítom, hogy ugyanez lesz a helyzet a TNT2-es kártyákkal is, hiszen azokon is 32 MB RAM található.

Minden egyes hajó új textúrákat kapott. A legnagyobb változás a csillagrombolókon látszik: ha elég közel repülünk hozzájuk, a legapróbb részletek is tökéletesen kitűnnek. A hagyományos csillagrombolók valósággal eltörpülnek a szuper-csillagromboló mellett. Ez a monstrum nyolc kilométer hosszú, s eltart egy darabig, amíg végigrepülünk a felszínén. Ahol az Executor megjelenik, ott jobb, ha megcélozzuk a legközelebbi hiperugró bóját.

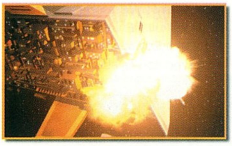
Az űrharc is kapott néhány fantasztikus effektet. A robbanásokat teljesen áttervezték, s most már tényleg úgy néznek ki, mint a filmben. Találatkor a TIE Fighterek paneljai először izzani kezdenek, majd újabb találat esetén az egész gép darabokra hullik szét. Pajzzsal rendelkező gépek esetén becsapódáskor a hajót védő energiamező felizzik, s elnyeli a lézer energiáját. Természetesen a találat más színű a birodalmi (zöld), a felkelő (narancs) és az ion (kék) sugárnyaláb esetén. Tudom jól, hogy ettől a program nem lesz jobb, de megmutatja, a készítők milyen alaposan odafigyeltek az ilyen kis részletekre.

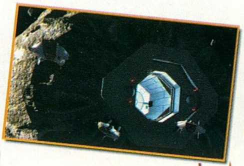
Minden űrhajó más kabint kapott. Komoly találat esetén az apróbb műszerek kisülnek, s eközben kékes füstöt árasztanak.

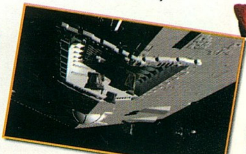
Gondolom, a legtöbben arra kíváncsiak, hogy milyen a Halálcsillag belseje. Leírhatatlan érzés, amikor a teljes sebességgel száguldó Millennium Falcon berepül az alagútba. A tempó ugyanolyan észveszejtő marad benn is, tehát aki nem akar rövid úton felkenődni a falra, az jobban teszi, ha kicsit lelassít. Nagyon nem lehet, hiszen Wedge az X-Wingjében és egy szakasz birodalmi vadászgép ott lohol a sarkunkban. Az akadályokat a Falcon lézerágyújával vígan szét lehet lőni, de azért nem árt a pajzsokat sem töltögetni. Nem robbanunk fel rögtön, ha nekimegyünk a falnak, de jelentősen lelassít, s a pajzsainkat is alaposan lerontja. Ez a rész iszonyú látványos, aki teheti, ne hagyja ki. Először semmit sem látunk, de nem kell aggódni, a harmincadik nekifutásra, már becsukott szemmel is eljutunk a reaktorig. Ott aztán csak célba kell vennünk az energiafejlesztőt, s már csupán a kijáratot kell elérnünk a robbanás előtt.

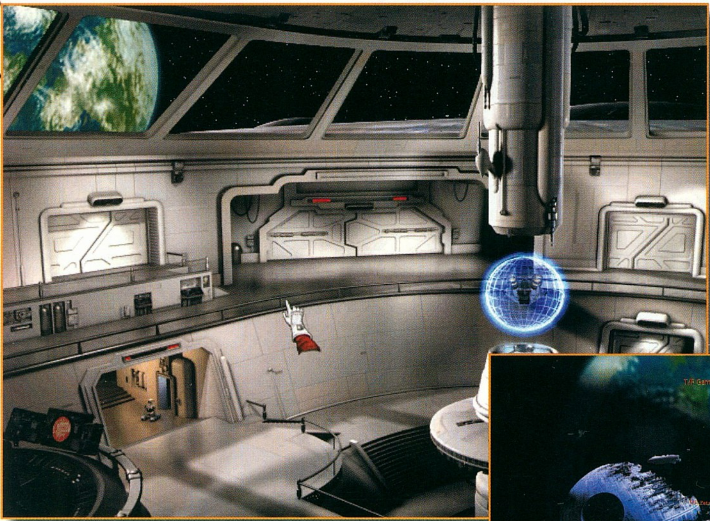
HANG

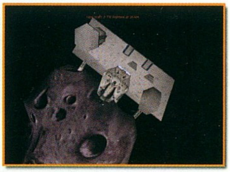
Ez vitathatatlanul az Alliance-ben lett a legjobban megoldva. A dinamikus iMusic technológiának köszönhetően a zene az eseményekkel együtt változik. Békés járőrözés közben lágy, nyugtató dallam szól. Amint azonban a vadászok megjelennek, kezdődik a móka, s ezt a zenén is észre lehet venni. A rádióüzenetekre nagyon oda kell figyelnünk. Rengetegszer elő fog fordulni, hogy küldetés közben új

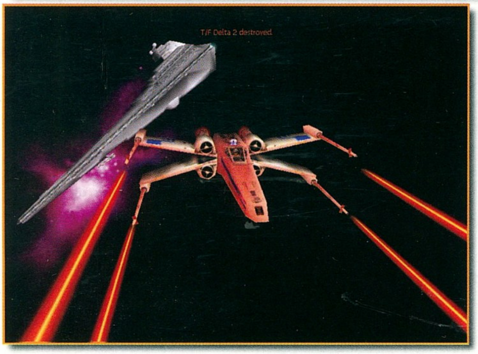












parancsokat kapunk, s ezáltal a körülmények megváltoznak. Az egyik misszióban egy civil szállítmányt kellett elkapnunk. Független csempész banda formájában segítőink is akadtak.
A parancsnokság szigorúan utasításba adta, hogy az esetleges civil veszteségeket mindenáron el kell kerülni. Két hajó nem tett eleget az első felszólításnak, s menekülni kezdett. Erre a csempészek vezetője parancsba adta az embereinek a fegyvertelen hajók megsemmisítését. Ezt a Lázadók nem nézhették ölbe tett kézzel, tehát azonnal megtámadták korábbi szövetségeseiket. Először el is vesztettem a küldetést, hiszen nem tudtam olyan gyorsan nyolc hajót eliminálni. Másodszor persze már ravaszabb voltam, csendesen beálltam az egyik bandita mögé, s amint kiadták a tűzparancsot, rögtön elkezdtem lőni. Ezzel a taktikával már könnyedén teljesítettem a feladatot.

Az Alliance már támogatja a 3D-s hangot, tehát aki ilyen hangkártyával rendelkezik, az ne felejtse el bekapcsolni.

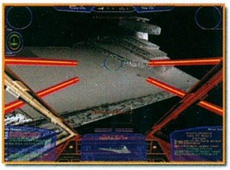
IRÁNYÍTÁS

Mindenféleképpen szükségünk lesz jó botkormányra, hiszen a program el sem indul a nélkül. Nagyon sok típussal próbálkoztam, de végül megtaláltam a legjobb X-Wing joy-t. Mivel ez itt nem a reklám helye, ezért nem írom le a gyártó nevét, de úgyis mindenki ismeri őket és a vezetőjüket. A cég az operációs rendszereiről lett híres/hírhedt (nem kívánt törlendő), a vezetőjük pedig arról, hogy nagyon nem szereti a tortákat. Én is meglepődtem, amikor kipróbáltam, de néhány küldetés után vissza sem akartam adni. Valószínűleg a Force Feedbackes változatot fogom megvenni, mivel az Alliance azt is támogatja. Ajánlott a billentyűzetet előre beprogramozni, mivel az nagyon megkönnyíti a dolgunkat.

KERETTÖRTÉNET

A sorozat előző darabjaitól eltérően itt nem újonc pilótát személyesítünk meg, hanem az Azzameen család legifjabb tagját. A történet kezdetén még szó sincs arról, hogy csatlakozunk a Szövetséghez, egyszerűen csak néhány fuvart teljesítünk a felségterületén. A Birodalom talpnyalói közé tartozó gonosz Viraxo família ekkor lép be a képbe. A két család érdekei nem egyeztethetők össze, ezért a háború elkerülhetetlen. Az Azzameenek végül menekülni kényszerülnek, de egyedül a Lázadóknál találnak menedéket. Pilóta karrierünk itt kezdődik, de közben egy percre sem feledkezhetünk meg a családi gondokról.

A szövetség ügye rosszul áll. Közvetlenül a Hoth-i vereség után járunk, a flotta nagy része birodalmi csillagrombolók gyűrűjében rekedt. Innen kell kitörni, mindegy milyen áron. A sikeres hadjárat után végre nyugalom következik. A pihenést azonban riasztó hírek szakítják meg. Ismeretlen eredetű vadászgépek több civil teherhajót megsemmisítettek a galaxis egy távoli pontján. A főparancsnokság a Liberty cirkálót küldte oda, hogy vizsgálja ki az eseteket. Kiderült, hogy új birodalmi csodafegyverrel, pilóta nélküli TIE vadászokkal állunk szemben. Egy titkos katonai támaszponton fejlesztik ki őket.
A bázis



megsemmisítése után fel kell vennünk a kapcsolatot a bothani kémhálózattal. Timothy Zahn regényeiből jól ismerjük Bors'k La Feylát, aki az új birodalmi űrállomásról szerez híreket. A hír villámcsapásként éri a vezérkart, új Halálcsillag van készülőben.
A szövetségi hadigépezet beindul egyetlen célt tűzve maga elé: megsemmisíteni a második Death Start.

A küldetések remekül illeszkednek a filmhez. Akárhogy is igyekeztem, nem sikerült egyetlen logikai bukfencet sem találnom. Még az is szerepel a játékban, hogy tettek szert a Lázadók arra a bizonyos Shuttle-re, amely Hant, Leiát és Luke-ot az Endorra repítette.

Nem lehet okunk panaszra a játék nehézségét illetően sem, hisz a program három szintre tagozódik, így mindenki talál magának megfelelő kihívást. Most is érdemes a gyakorló küldetésekkel kezdenünk. A pilóták valamelyik szövetségi roncstelepen rendezték be a maguk kis, nem hivatalos gyakorlópályáját. Felfegyverzett fémkarikákon kell keresztül repülnünk, melyek ráadásul még gyorsítanak is rajtunk. Első nekifutásra a pálya nem is sikerült, mivel állandóan leszedtek. Aztán rájöttem, hogy a lézerágyúkat semlegesíteni lehet, ha szétlőjük a világító kis dobozt a karika felületén. Persze más kihívásokkal is szembe kell néznünk (aszteroida belseje), ami nem lesz gyerekjáték. Szükség lesz azonban ezekre a tapasztalatokra, mivel a Halálcsillag belsejét csak így éljük túl.

AZ ENDORI CSATA

A hetedik hadjárat egyetlen csatáról szól. Négy részre osztották fel, s a küldetések között nincs szünet. Első lépcsőben meg kell

támadnunk a Halálcsillagot.
A Millennium Falcon pilótafülkéjében vehetünk részt az eseményekben. (Lando Calrissian volt olyan kedves, és átadta a helyét). A legendás Falcont irányítva repülünk életünk legnagyobb kalandjára. Nincs is semmi baj, amíg valaki fel nem fedezi, hogy a pajzs működőképes. Itt éri az első nagy meglepetés a lázadókat, mert az Executor és a birodalmi flotta elzárja a visszavonulást. Ráadásul még vagy 50 birodalmi vadászgép is megjelenik. Furcsamód a csillagrombolók nem avatkoznak a küzdelembe, úgy tűnik, várnak valamire. Az első feladatunk a vadászok kiirtása. Ez nem lesz még túl nehéz, hiszen a Falcon automata ágyúi remek munkát végeznek.

A hadművelet második szakaszában az Executort kell helyretennünk. Vegyük célba a pajzsgenerátorait (200%), majd engedjük el rá az összes torpedónkat. Eltart egy darabig, amíg végzünk vele, de az időközben

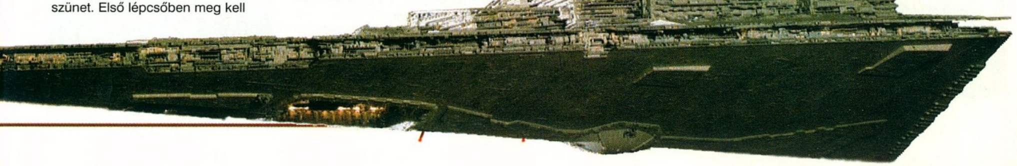
megjelenő Y-Wingek segítenek. Pajzs nélkül már nem sok esélye van, hamarosan bele is fúródik a Death Star felszínébe. 1:0 a lázadók javára.

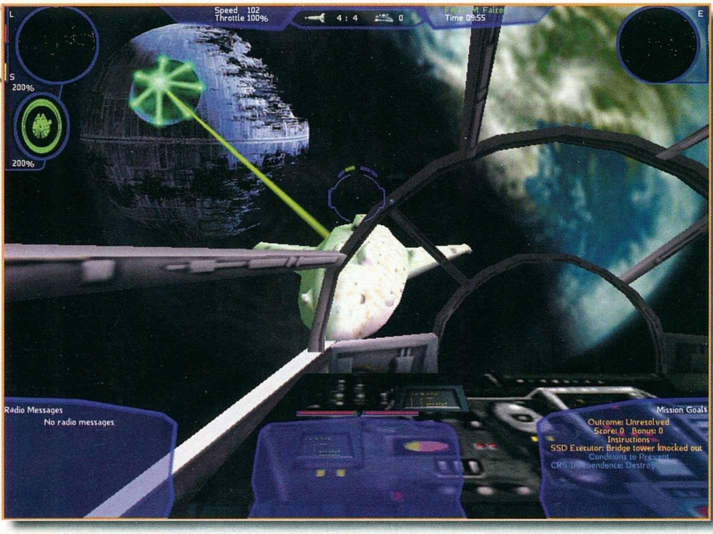
Időközben azonban apró kis gondocska merült fel, ez a monstrum teljesen működőképes. Erről először a balsorsú Liberty cirkáló legénysége győződhetett meg, őket érte az első lövés.

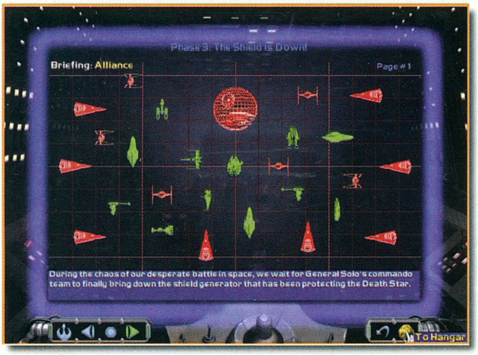
A birodalmiak egyenlítettek.

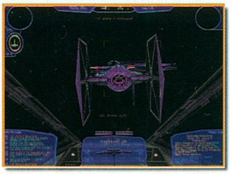
A csata kezdett igencsak egyoldalúvá válni, amikor minden

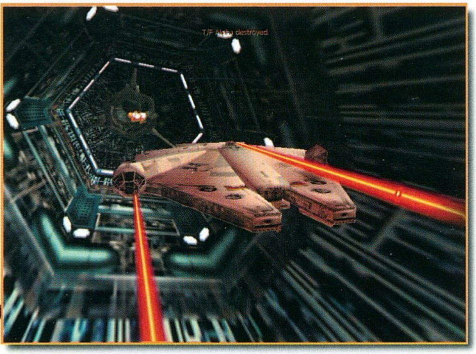
megváltozott. Az Endor bolygó holdján történt robbanás módosította az ütközet kimenetelén. Solo tábornok sikeresen likvidálta a pajzsot, és az ewokok segítségével fényes győzelmet aratott a birodalmi légión.











A Halálcsillag viszont még ép, s a fegyverei is tökéletesen működnek. A Falcon és egy maroknyi vadászgép azonban felkészült arra, hogy behatoljon a kolosszus belsejébe, és megsemmisítse a főreaktort. A birodalmiak bevetik a maradék vadászállományukat, sőt még egy csillagromboló is eléllja az utat. Először is szabaduljunk meg a csatahajótól. A módszer ugyanaz: először a pajzs, majd jöhetnek az ágyúk. Nem árt igyekezni, mert csak néhány percünk maradt. Amint az utolsó vadász is eltakarodott az útból, már csak a találkozási pontot kell elérnünk.

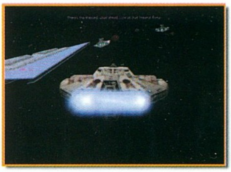
A negyedik fázis végig a Halálcsillag belsejében játszódik. Érdemes maximumra tenni a pajzs- és a lézertöltést, mert nagyon szűkek a folyosók, s gyakran sérül a minket körülvevő energiamező. Csak az utunkba kerülő csöveket lőjük szét. Ne álljunk le egy percre se, mert az utánunk jövők nekünk ütköznek. Bizonyos idő után lehetőségünk lesz kilőni a halálsugár vezérlőberendezését, de nem kötelező. A reaktor előtti teremben zero-g trooperek állítanak csapdát, de ne álljunk le velük lövöldözni. A reaktornál vegyük célba az energiafejlesztőt (power gen), majd küldjük bele az összes rakétát. Forduljunk meg, s repüljünk abba az irányba, amerről bejöttünk. Ne törődjünk semmivel, adjunk minden energiát az engine-ra, s tűnjünk el a robbanás körzetéből.

VADÁSZGÉPEK ÉS KÜLDETÉSEK

A teljes lázadó géppark a rendelkezésünkre áll. Legtöbbször persze X-Winggel repülhetünk, azonban a többi típus sem marad ki. Még a Z-95 Headhunter matuzsálemet is előszedik, főként azokban a küldetésekben, melyekben nem kívánjuk felfedni a kilétünket. A vadászok mellett lehetőségünk nyílik berepülni két könnyű teherhajót is. Az YT-13000-es a legendás Millennium Falcon elődje. Nem sok küldetést repülhetünk ebben a gépben, nálam nem jött be. Annál inkább bevált a nagytestvér, az YT-2000. Valóságos repülő erőd, nem is nagyon mernek újat húzni vele. A legnagyobb előnye, hogy alul és felül két további lézerágyú gondoskodik az óvatlan TIE Fighterek eltakarításáról. Ezeket a lövegeket egy mozdulattal automatára is állíthatjuk, így nekünk csak előre kell figyelnünk, a többit a számítógép elvégzi helyettünk. E két szállítóhajó képes konténereket is felszedni, s elvinni bárhová. Tapasztalatom szerint ilyenkor a hajó jelentősen lelassul, s a támadó vadászok könnyűszerrel ki tudják szedni a rakományt. A családi küldetéseket mindig szállítóhajókkal kell teljesíteni, de néha a Szövetség is igénybe veszi a szolgálatainkat.

TÖBBJÁTÉKOS ÜZEMMÓD

Az X-Wing vs. TIE Fighter tapasztalatait sikeresen áthozták ebbe a játékba. Összesen 28 féle géppel vehetünk részt az általunk készített küldetésekben. Ezek között a hajók között megtalálható az összes Lázadó, birodalmi és kalóz vadász, sőt még a híres Millennium Falcon is. Kedvünk szerint pakolhatunk az űrbe nagy hajókat, s



1993. X-Wing

1997. X-Wing vs. TIE Fighter

1999. X-Wing Alliance

1994. nyara. A TIE Fighter használt először nagyfelbontású grafikát.

1997. július. Az X-Wing vs. TIE Fighter új engine.

1993. Az eredeti X-Wing 320x200-as felbontásban.

Ugyanez a kép 1997-ben.

ILYEN VOLT, ILYEN LETT

nem kizárt két szuper-csillagromboló egymásnak eresztése sem. Hálózaton keresztül egyszerre nyolcan játszhatunk egymással, de az Internet jóvoltából ez a szám a többszörösére is növekedhet (persze nálunk még gondok lehetnek a vonal sebességével).

ÚJDONSÁGOK ÉS TIPPEK

- A csillagrombolók pajzsgenerátorait fel lehet robbantani anélkül, hogy az egész pajzsot megsemmisítenénk. Ez hatalmas hiba volt az X-Wing vs. TIE Fighterben, hiszen ha már nincs pajzs, akkor minek szétlőni a generátort. Az egyes részegységek állapotát a gép százalékos formában mutatja, tehát pontosan tudjuk, mikor pukkan már ki az a nyavalyás energiafejlesztő.

-Be lehet állítani a lézerek konvergenciáját, vagyis, hogy a sugarak milyen messze találkozzanak egymással.

-Egyszerre tüzelhetünk az ion- és lézerágyúkkal. Roppant hasznos. Nagy hajók ellen létfontosságú, hiszen így a gépünk sokkal nagyobbat sebez. Értelemszerűen csak a B-Wingnél és az Y-Wingnél használható.

-Ne felejtsük el, hogy a gép még mindig 1/3 sebességnél fordul a leggyorsabban.

-A szállítóhajókban repülve fogjuk be a legközelebbi célt, majd utasítsuk a számítógépet automata tüzelésre. Pillanatok alatt megtisztítja a környéket a kellemetlenkedő vadászoktól.

-A Halálcsillag belsejében nyugodtan lőjük szét az utunkba kerülő akadályokat, de azért figyeljünk oda a pajzs állapotára is.

-Megszűnt a torpedózás hatékonysága. A nagy hajók pofátlanul leszedik a rájuk lőtt torpedók 70 százalékát. Az megint más kérdés, hogy a maradék elég a megsemmisítésükhöz.

-A pilóta nélküli TIE-ok látszólagos butasága ne tévesszen meg senkit. Az egyik alfajuk nem más, mint manőverező bomba, melynek pontosan az a feladata, hogy telibe kapja a cirkálót.

ÉRTÉKELÉS

A sorozat legjobb darabja. Egyszerűen élvezet vele játszani, s végre a grafikai rész sem lett elhanyagolva. Egyedül a végével voltak gondjaim. A Halálcsillag felrobbant, megkaptam az endori kitüntetést, aztán kész, semmi sem történt. Úgy tűnt, ekkor hirtelen ki kellett adni a játékot, s nem maradt idő megfelelő befejezésre. A családi problémák sem oldódtak meg, hiszen az áruló elmenekült. Nagyon az volt az érzésem, hogy a közeljövőben meglepnek még bennünket egy vagy két küldetéslemezzel. Amíg ilyen minőséget produkálnak, addig nem is bánom.

Az X-Wing Alliance-szel egy korszak lezárul. Legnagyobb bánatomra a cég bejelentette, hogy ez lesz az utolsó szimulátoruk, mely a régi sorozatra épül. Először dühöngtem ekkora ostobaság hallatán, de aztán be kellett látnom, hogy igazuk van. Az X-Wing most a csúcsra került, ennél már csak rosszabbat tudnának készíteni (persze ugyanezt mondtam a TIE Fighter után is). Nem kell azonban elkeseredni, hiszen május 19-én bemutatják a Phantom Menace-t, amelyet újabb hullám Star Wars játék fog követni. A különbség csak annyi lesz, hogy X-Wing helyett régebbi típust kell megszelídítenünk, s az Y—Wing számít majd a csúcsmodellnek (még belegondolni is szörnyűség). Mindezek ellenére ez a kis szöcske nekem hiányozni fog.

Gratulálunk LucasArts, nagyot alkottál ezzel a sorozattal.

Mocsy

Az utóbbi időben talán csak a Baldur's Gate-tel töltöttem el annyi időt, mint most az Alliance-szel! Noha az örömöm nem teljes, mert sok olyan ötletem lett volna még, ami bekerülhetett volna a játékba – el kell ismernem, hogy megszületett az eddigi legjobb Star Wars szimulátor. Kicsit talán csalódtam, hogy most nem lehet mindkét oldalt játszani (akár egymás ellen is!), de az biztos, hogy ez mindenképpen a sztori rovására ment volna – így aztán ezt az opciót feláldozták a történet oltárán!

Az Alliance grafikailag teljesen megújhodva, zeneileg és történetileg pedig abszolút kiforrottan alázza meg az összes eddigi űrszimulátort – legalábbis az én szememben. Lehet arról vitatkozni, hogy ez a grafikus motor most jobb-e, mint a Descent Freespace-é, de alighanem a piac fog dönteni, és nem kétséges kinek a javára!

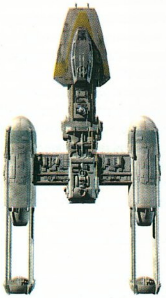
Talán az egyetlen dolog, amiben a készítők kicsit túllőttek a célon, az a játék nehézsége lett! Nem ma láttam először X-Winget, de bizony volt olyan küldetés, amelyet sokadszorra sem bírtam teljesíteni "hard" fokozaton. Remélem a hálózati játék stabilitásán sikerült valamit javítani (ez komoly probléma volt az XWvsTF-ben) és semmi sem akadályoz meg abban, hogy (ismét) lealázzam Mocsyt a Guru táborban... Az külön öröm, hogy a melée módban most már repülhető az összes birodalmi gép is (Tie Defender rulez!); sőt akár 8 teherhajóban is csépelhetjük egymást...

Na, elég a dumából: lassan itt az ideje a Halálcsillag felrobbantásának!

Commander "Ace" Pellus

Ehhez Captain "Ace" Mocsynak is lesz néhány szava, illetve lézersugara.

Mocsy



95%

3DFX D3D

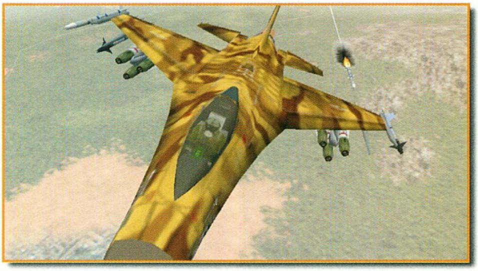
LucasArts / www.lucasarts.com
Activision / www.activision.com
Pentium 200 / 32 MB RAM / 130 MB HDD

94% | 97% | 94%

F-16 Aggressor

A tavalyi év nem volt valami kedvező a Virgin Interactive kiadó számára: megvásárolták tőle a Westwood Studiost, elment tőle a LucasArts, s így valamennyi fontosabb, nagyobb pénzt hozó partnerét elvesztette. Ezért, hogy jövője biztosítva legyen a számítógépes piacon, az összes ismertebb stílusban egy-egy igazi nagyágyúval kellene előállnia. Ezt a szerepet a szimulátorok terén az F-16 Aggressornak kellett volna betöltenie.

A program területileg Afrikában játszódik, egészen pontosan Marokkóban, Etiópiában, Kenyában és Madagaszkáron. A helyszínek a sikeresen teljesített bevetések alkalmával változnak, melyekből összesen negyven van. Ezek egytől egyig előre generáltak, beleszólásunk csak az ellenőrzőpontok elhelyezkedésében és a magunkkal vitt üzemanyag, illetve fegyverek mennyiségét tekintve van. Akkor ért a programban az első pozitív élmény, amikor megláttam a magunkkal vihető fegyverek választékát. Ez egyfelől igen jó dolog, hiszen lehetőségünk van az azonos rakéták különböző típusainak összehasonlítására, ugyanakkor felesleges is, hiszen a legtöbb fegyvernek azért készül el az új változata, hogy a régit leváltsa. Így igen sok olyan harceszköz került be a programba, amely egy részről nem egyeztethető össze magának a játéknak az időpontjával (2004), másrészről pedig szinte használhatatlan: ilyenek például a Sidewinder család első, korai típusai, melyek találati aránya messze elmaradt a mostaniakétól, illetve a Shrike lokátor elleni rakéta, mely még a Vietnámi háború idején került kifejlesztésre. Ezeken felül hiányoznak a legújabb fejlesztések, melyek ekkorra viszont már bevethető állapotba kerülhetnének.



A grafikára semmi panasz nem lehet, hiszen amellett, hogy a program saját grafikus engine-t használ, igen gyors, és még jól is néz ki. Ez várható is volt, hiszen a lassan egy éve kiadott képek fantasztikusak voltak annak ellenére, hogy az akkori alphás belső verzióból lettek lopva. Ebből kiindulva csak egyetlen dologra lehetett következtetni: ha ez már most ilyen, akkor a megjelenésekor brutálisan fog kinézni. A repülőgép modellje vetekedhet a Falcon 4.0-éval, továbbá a szárny két oldalán keletkező párakicsapódás is helyet kapott benne, mely pont az előbbiből hiányzott. Természetesen a program a ma már szinte nélkülözhetetlen grafikus gyorsítókártyákat a már megszokott két módon támogatja: Glide-on illetve Direct3D-n keresztül.

A jó grafika ellenére a program nem nyújtotta azt, amit vártam, amit beharangoztak. A gyenge hanghatások mellett a kezelőfelület sem lett a legjobb, jellemzésére az igénytelen jelző a legmegfelelőbb, e mellett olyan dolgok kaptak benne helyet, mint az Intro, amelyet az ember ugyan egyszer megnéz, ám ahhoz nem sikerült olyan jól, hogy többször is végig kelljen szenvedni. Különálló bevetések nem is szerepelnek a programban, a negyven, küldetéssorozatokba tartozó missziót viszont meglepően hamar be lehet fejezni annak ellenére, hogy elvileg ezek nehézségi foka egyre nő.
A programban semmilyen szerepet nem kapott a pénz azon kívül, hogy ezért vállaljuk el a ránk bízott feladatokat, illetve mennyisége mutatja, hogy hol tartunk a programban, és hogy milyen jól teljesítettünk.

Annak ellenére, hogy zsoldost alakítunk, semmilyen felszerelésünk sem kerül pénzbe, akármit megkaphatunk, ami nagy csalódást okozott, hiszen a fejlesztők eredetileg Strike Commander-szerű szimulátort ígértek, amelyben a teljesítés színvonalával egyensúlyban kapjuk meg pénzünket, melyet megfelelő felszerelésre fordíthatunk. Ez a rész nagyon hiányzott nekem, s

ezután kevesebb lelkesedéssel álltam a programhoz, hisz mindenféle ígéret ellenére a fejlesztőcsapatnak csak átlagos teljesítményt sikerült elérnie, amit abszolút nem indokol az általuk hangoztatott “messzemenőkig profi” szimuláció. Csalódottságom igazán akkor vált dühvé, amikor elolvastam a kézikönyvben a fejlesztők jegyzeteit, megjegyzéseit, miszerint a program a legélethűbb szimulátor, amely jelenleg a piacon van, és ennél jobb repülési modellel még sehol máshol nem lehetett találkozni, hiszen a csapat egyik programozója az amerikai légierő számára fejlesztett ilyeneket. Ezt alátámasztva ott állt ez a sor is: “Ha a szimuláció ennél élethűbb lenne, akkor le kellene lőnünk titeket”. Na, ekkor besokalltam.

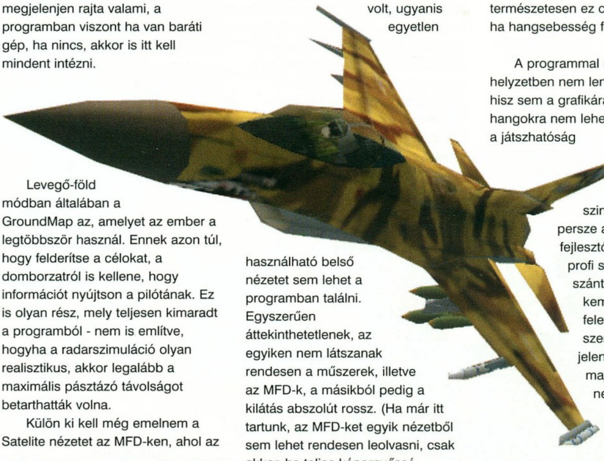
Azon kívül, hogy a Jane's ezelőtt sok évvel, az első Longbow kiadásakor elsütötte már ezt a szöveget, itt ez még csak kicsit sem állja meg a helyét:

A hiperszuperkomplex radar-rendszer 3 lehetséges felderítési módból áll - a Falcon 4.0 tizen-valamennyiéhez képest -, melyeket még csak nem is tudunk igényeiknek megfelelően állítgatni. Légi célok követéséhez rendes radarképernyő nem áll a rendelkezésünkre, hanem az EF-2000-ből ismert JTIDS - Joint Tactical Information Distribution System – képernyőjén lehet azokat befogni. (Aki ezt nem ismerné: több koncentrikus kör helyezkedik el a képernyőn, középen, a körök középpontjában pedig saját gépünk áll. Itt jelennek meg a légtérben lévő gépek, illetve a földi járművek ikonjai, s így 360°-os rálátást biztosít a körülöttünk folyó csapatmozgásokra.) Először is, a JTIDS-hez szükség van egy levegőben lévő AWACS-re, vagy akármilyen más barát gépre, amely rendelkezik adatátjátszási képességgel ahhoz, hogy egyáltalán megjelenjen rajta valami, a programban viszont ha van baráti gép, ha nincs, akkor is itt kell mindent intézni.

Levegő-föld módban általában a GroundMap az, amelyet az ember a legtöbbször használ. Ennek azon túl, hogy felderítse a célokat, a domborzatról is kellene, hogy információt nyújtson a pilótának. Ez is olyan rész, mely teljesen kimaradt a programból - nem is említve, hogyha a radarszimuláció olyan realisztikus, akkor legalább a maximális pásztázó távolságot betarthatták volna.

Külön ki kell még emelnem a Satelite nézetet az MFD-ken, ahol az éppen alattunk lévő terepet, az ottani járműveket és persze navigációs pontjainkat láthatjuk. Nos ez maximum valamelyik Dale Brown könyvben megy el, de a valósághoz az égvilágon semmilyen köze nincs. Ha így volna, akkor a pilóták semmilyen külső irányításra, vagy bármilyen más segítségre nem szorulnának, hiszen “real-time” mindent nyomon tudnának követni a monitorjaikon...

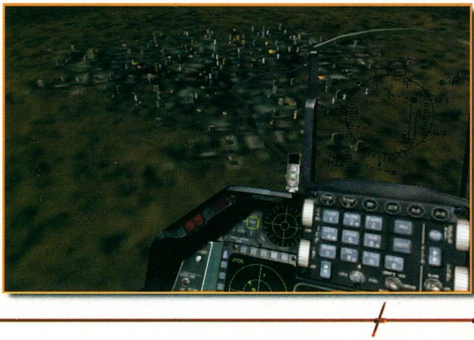
A legnagyobb bajom azonban nem ezekkel, hanem a nézetekkel volt, ugyanis egyetlen használható belső nézetet sem lehet a programban találni. Egyszerűen áttekinthetetlenek, az egyiken nem látszanak rendesen a műszerek, illetve az MFD-k, a másikból pedig a kilátás abszolút rossz. (Ha már itt tartunk, az MFD-ket egyik nézetből sem lehet rendesen leolvasni, csak akkor, ha teljes képernyővé nagyítjuk őket, ilyenkor pedig egyértelmű, hogy hajszálnyit sem lehet előre kilátni.) A HUD okozza a másik gondot, hiszen alapértelmezésben olyan színű, hogy a kicsit kevésbé kontrasztos háttér előtt egyből láthatatlanná válik, így minden alkalommal át kell állítani.



Persze a programnak azért vannak pozitív tulajdonságai is: ilyen például, hogy a belső nézetekben a gázkarral és a joystickkal együtt mozog a kezünk – ami nem számít újdonságnak, hiszen a Joint Strike Fighterben még az oldalkormányokat működtető lábunk mozgása is látható volt. Említésre méltó még, hogy külső nézetben csak azután hallható gépünk hajtóművének hangja, miután már elrepült a kamera mellett - természetesen ez csak akkor igaz, ha hangsebesség fölött repültünk.

A programmal minden egyéb helyzetben nem lenne sok gondom, hisz sem a grafikára, sem a hangokra nem lehet panasz, egyedül a játszhatóság az, ami miatt elmarad a várt szinttől. No meg persze az a tény, hogy a fejlesztők alkotásukat profi szimulátornak szánták, így egyből keményebben kell felette ítélkezni. E szempontok szerint a jelenlegi mezőnyben majdhogynem nevetséges próbálkozásnak mondható, ám egy kevésbé realisztikus, mondjuk NovaLogic program mellett viszont bátran megállná a helyét.

Tatcom



3DFX D3D

Virgin Interactive / www.vie.co.uk
General Simulation Incorporated
Pentium 166 / 16 MB RAM / 150 MB HDD

60%
70%
80%

Redline

Az Accolade cég játékai gyermekkorom legkedvesebb emlékeit elevenítik fel bennem. Később sajnos valami megváltozott, kedvencem valahogy letévedt az általa már jól ismert és kitaposott útról, mely mindig a megdicsőülést hozta számára. Hosszú évek alatt irtózatos buktákat termelve sikeresen leküzdötte magát a középszerű szórakoztatás legmélyebb pontjára.

Sebaj, innen már csak fejlődni lehet, a kérdés csak az, érdemes volt-e ekkora árat fizetni a sikerért.

A választ azt hiszem, nem nekem kell megadni, de tény és való, az Accolade legújabb játéka kellemes perceket okozott számomra, feledtetve a cég eddigi bűneit.

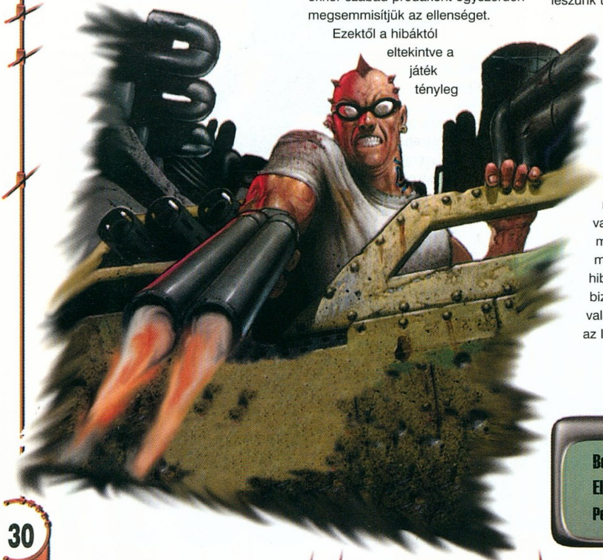
Sokáig gondolkoztam azon, vajon mit is lehet írni arról a játékról, amelyben szinte minden egyértelmű, hisz a tutorialja gyakorlatilag mindent megmutat. Valahogy úgy éreztem s érzem most is magam, mintha a TETRIS-ről kellene valami értelmeset kreálni úgy, hogy az némi információt is hordozzon magában.

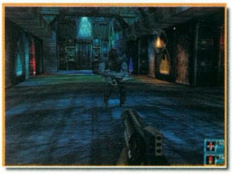
Hát akkor kezdődjék a tánc. A Red Line ízig-vérig akciójáték, nem szükséges hozzá más, csak némi reflex és persze szabadidő, melynek felhőtlen kitöltésére a program minden tekintetben megfelel.

Üdvöskénkben hétköznapi történetet játszhatunk végig amolyan Interstate 76 stílusban. Autókkal és gyalogosan kell túlélni a lineáris történetet, aminek legbiztosabb módja a gaz ellenfél 3D-s effektusok kíséretében történő szanaszéjjel lövöldözésében rejlik. Természetesen a program készítői gondoskodtak a kellő fegyverekről: mind a kézi, mind az autóra szerelhető masinériák széles tárházával ruházták fel csemetéjüket, mindemellett sikerült olyan küldetéssorozatot készíteniük, mely biztosítja, hogy egyetlen pillanatra se unatkozzunk. Minden egyes küldetésben ellenfelek sokaságát küldi harcba ellenünk, akik különféle autókkal, harci gépezetekkel vagy gyalogosan próbálnak minket megakadályozni a feladataink teljesítésében.

Tulajdonképpen minden rendben is van a programmal kapcsolatban, s már-már új csillag megjelenéséről is beszélhetnénk, ha a töménytelen bug és az AI hiánya nem rontaná el az összképet. Autónk történetesen a legkellemetlenebb időpontokban szeret beragadni a falba, s néha ellenfeleink érdekes módon úgyszintén képesek elakadni valamilyen tereptárgyban. Mondanom se kell, hogy utóbbi eset némileg szórakoztatóbb, hiszen ekkor szabad prédaként egyszerűen megsemmisítjük az ellenséget.

Ezektől a hibáktól eltekintve a játék tényleg fantasztikus, a 3D-s kártyák effektusait messzemenőkig kihasználó látványvilágban van részünk, minden egyes lövedék becsapódása hatalmas robbanás kíséretében emeli adrenalinszintünket, minek eredményeképpen várjuk és teljesítjük sorra egymás után küldetéseinket.





Természetesen mindennek ára van. Ha a textúrák felbontását maximumra állítjuk, a program játszhatatlanul lelassul, amit csak a közeli hardware bolt orvosolhat, ahol 64 mega ramunk mellé kénytelenek leszünk újabb 64-et vásárolni. Ezt különben nem teljesen értem, hiszen a játék látványvilágától azért a homlokom nem koppant az asztalon.

Ezen gondok azonban mégsem szegték kedvemet, s merem mindenkinek bátran ajánlani a Red Line-t, mert tényleg jó programról van szó, megéri a pénzét, multiplayerben megunhatatlan, s a kisebb hibák orvoslására minden bizonnyal nemsokára valamiféle patch is megjelenik az Interneten.

SASA

85%

3DFX D3D

Beyond Games / www.beyondgames.com
Electronic Arts / www.ea.com
Pentium 200 / 32 MB RAM / 300 MB HDD

Grafika	80%
Hang	85%
Játszhatóság	90%

CD GALAXIS

1114 Bp., XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (Móricz Zs. körtérnél) Nyitvatartás: H-P 10-18h, Sz 10-13h
Internet: www. cdgalaxis.hu – Faxbank: 2-333-666/2345 # # faxhang Telefon: (36 1) 361-4061

TAVASZI ÚJDONSÁGAINKBÓL!

Klingon Honor Guard	3 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 3	9 950
M1 Tank Platoon 2	7 950
M.A.X. 2	5 950
Magic & Mayhem	2 950
MechCommander	7 950
MegaPak 9 [8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea]	6 950
Might & Magic VI	6 950
Monaco GP Racing 2	7 950
Myth: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	5 950
Nascar Revolution 99	10 950
NBA Live 99	7 950
Need For Speed 2 SE	3 950
Need For Speed 3	7 950
Netstorm	4 950

Rage Of Mages*	5 950
Rebel Assault 2	3 950
Recoil	8 950
Redguard [Elder Scr.]*	10 950
Redline*	10 950
Redline Racer	4 950
Rent-A-Hero*	10 950
Requiem*	9 950
Resident Evil 2	9 950
Robo Rumble	5 950
Sampras Tennis	3 950
Sanitarium	9 950
Screamer + Scr. Rally	3 950
Settlers 2	2 950
Settlers 3	7 950
Settlers 3 Mission	3 950
Silver	10 950
Sim City 2000 Plus	4 950
Sim City 3000	9 950
Speedster	3 950

Starcraft	6 950
Starcraft Brood War	6 950
Star Wars Behind Magic	9 950
SW Jedi Knight Gold	9 950
SW Rebellion	7 950
SW Rogue Squadron	10 950
SW X-Wing Alliance	9 950
SW X-Wing Collector 3D	9 950
SW X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	9 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 3	9 950
Total Annihilation Gold	9 950
Turok	3 950
Turok 2	10 950
Uprising 2	6 950
Ultimate Strategy Arch. [Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games]	5 950

Egy kis ízelítő fantasztikus kínálatunkból!
Ha kérdésed van, hívj minket a 361-4061-es telefonszámon!
Postai csomagküldés már másnapra!

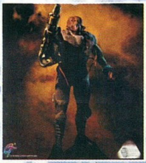
F1 Racing — Magic & Mayhem — FIFA 99 — Settlers 3 Mission

Incubation — Die By The Sword — Dark Omen + Deadlock II — Uprising 2

2 Good To Be True [Caesar 2, Nascar Racing 2, Ultimate Soccer Man. 2, Earthsiege 2, 3D Ultra Pinball 2, Print Artist 4]	5 950
Addiction Pinball	3 950
Alien vs Predator	9 950
Alpha Centauri	9 950
Archimedian Dynasty	2 950
Baldur's Gate	10 950
Baldur's Gate Mission*	5 950
Biggest Names [Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital]	7 950
Blackstone Chronicles	9 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	2 950
Carmageddon 2	7 950
Champ. Manager 3	9 950
Civilizat.: Call To Power	9 950
Colin McRae Rally	10 950
Commandos Mission	JÖN
Dark Omen + DL 2	2 950
DeathKarz	9 950
Deer Avanger	6 950
Delta Force	10 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	3 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	3 950

Extreme Assault	2 950
F1 Racing	3 450
F-16 Agressor	10 950
Falcon 4.0	9 950
Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA Soccer 99	5 950
Fighter Squadron*	9 950
Fleet Command*	10 950
Future Cop LAPD	4 950
Gangsters	7 950
Game Commander [Irányítsd hanggal a játékodat!]	12 950
Get Medieval*	5 950
Gex 3D	4 950
Grand Prix 2	3 950
Grand Prix 500*	10 950
Grand Prix Legends	5 950
GT Sports Cars Racing*	10 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950
Heretic 2	4 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Heroes Of M&M 3	9 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Imperialism 2*	9 950
Incubation	2 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
King's Quest 8	7 950

NHL Hockey 99	7 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
O.D.T.	5 950
Of Light & Darkness	4 950
Outlaws	4 950
Pandemonium 2	4 950
People's General	7 950
Pod Gold	4 950
Populous 3	7 950
Populous 3 Mission*	5 950
Powerboat Racing	4 950
Power Chess 2	7 950
Pro Boarder	10 950
Pro Pinball 2: Timeshock	3 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quest For Glory 5	10 950



Imperium Galactica II
Naptár 1999-2000
Üsd agyon a várakozás idejét ezzel a fantasztikus, poszterszerű képeket bemutató, exkluzív kiadvánnyal!
1.950,-

Ultimate World War 2 (Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter)	9 950
V-Rally	8 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing	9 950
Viva Football*	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
Warzone 2100	JÖN
World Football Manager	9 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon	9 950
X-Files The Game	4 950

* = Hamarosan megérkezik
Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.
Árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Luftwaffe Commander

Egyre kellemetlenebbül érzem magam a bőrömben, ha a II. Világháború eseményeit feldolgozó szimulátort kapok tesztelni, pedig valójában ez az az időszak, amelyet nagyon szeretek.

Még tavaly karácsony előtt írtam összefoglaló előzetest a mostanáig megjelentetett hasonló témájú játékokról, és akkor le is tettem a voksomat két-három program mellett. Azután megjött a Jane's WWII Fighterse, amelyről a legnagyobb igyekezettel sem tudtam annyi jót mondani, hogy az elég legyen egy épkézláb cikkhez (bár volt, aki szerint fantasztikus, de úgy gondolom, hogy az vagy a NASA gépein játszott, vagy a Jane's külön neki készített patch file-t). Hasonló élményt jelentett Tatcomnak az Air War Over Europe, és most megint irány a Golgota, mert itt az új kereszt, a Luftwaffe Commander.

A telepítés után a játékos gyorsan megoldható dilemmával találja magát szemközt, mégpedig az irányítással kapcsolatban. Aki - ésszerű elővigyázatossággal - az Iron Cross opciót választja, az beállíthatja, hogy mit szeretne valósághűen megtapasztalni a repülések során és mit nem. Aki ellenben a Knight's Cross beállítást választja, annak a gépén a nagyjavítások valószínűleg gyorsabban követik majd egymást, mint az UV-k számvitel szigorlaton.

Ha valakit ezzel sem sikerült elriasztani a „realisztikus" repüléstől, az legalább egy százlábú lehetőségeivel kell legyen megáldva, hogy kézben tudja tartani a gépeket.

Egyébként külön menüpontban lehet érdekességeket hallani a várható nehézségekről és általában a gépekről, továbbá az egykori pilótáktól, akik közül az egyik magyar.

Sajnos, lévén a magyar csak az egyik nagy világnyelv, ezért - mint legtöbbször - a szöveg most is angol, de ez nem von le semmit az értékéből. Amit igazán érdekesnek tartottam, hogy nemigen emlékszem olyasmire, hogy bármelyik pilóta - megemlítve ugyan néhány gondot - elmarasztalólag beszélt volna az általa repült gépekről, így azután a legtöbb típus minden bizonnyal kora legjobb konstrukciója volt.

Mielőtt azonban beülnénk valamelyik ilyesféle legjobb típusba, néhány kétkormányos felszállás erejéig ellenőrizhetjük a tudásunkat, legalábbis ami az alapokat illeti.

Az oktató ugyan folyamatosan mondja a teendőket, de a motorindítás után elég nehezen érthetők a kapott utasítások, így a denevérfülűek valamivel könnyebben kaphatják meg a startkönyvükbe az egyedül repülésre jogosító pecsétet.

Azután, hogy az öröm ne tartson sokáig, a kiképzőbázison a pecsét mellé rögtön Spanyolországba szóló vonatjegyet is adnak, és sokan lesznek, akiknél a retúr kárba megy majd.

Az első időszakban lehetőség nyílik némi helyismeretre szert tenni, úgymint hangárok, futópálya eleje, futópálya vége, zöldesbarna semmi, sárgás-barnás foltváros.

A navigációt a tereptárgyak meglehetősen gyér volta miatt nem érdemes véresen komolyan venni. A menet közben megnézhető térkép alapján sokkal egyszerűbb megtalálni az egyes útvonaltöréspontokat. Bár gyanítom, hogy sokan lesznek, akik még ennyit sem bajlódnak majd a tervezett kurzusok végigrepülésével, ugyanis - számomra - új lehetőséget építettek a programba.

A dolog lényege, hogy az egyes bevetések külön részekből állnak, amelyek a következők: motorindítás-kigurulás, felszállás, találkozási pont elérése (ha vannak kísérendő gépek), célterület elérése, hazarepülés, leszállás - és az egyes szakaszokat át lehet ugrani a „zap" opcióval. Így aki nem talál se szépet, se érdekeset a kötelék közepén való fűrészelésben, az egyből a harcok sűrűjébe vetheti magát, majd ha megelégelte a nagy vagdalkozást, akkor egyetlen gombnyomással a leszállóirányon találhatja magát. Kivételt ez alól (azon kívül, hogy a felszállás sem átugorható) csak az jelent, ha éppen minket üldöz valamelyik ellenséges vadász, mert olyankor le kell rázni vagy -lőni a támadó gépet, mielőtt használhatnánk a zapot.

A légi harcok egészen jól eltaláltak, amíg a Heinkel 51-gyel repülünk. Bár a kilátás legalább annyira korlátozott, mint a

Csalagútban, de a gép elég jól fordul, és ha akad gázkar a PC-nkhez, akkor némi esélyünk is van, hogy elég ideig megmaradjunk az ellenséges gépek mögött. Ennek ellenére ez a program sem szimulálja élethűen a levett gázzal való repülést és általában a különböző manőverek hatására bekövetkező sebességváltozásokat. A gépek ugyanis álló motorral is úgy siklanak, hogy bármilyen távolsági kategóriában bekerülnének a Rekordok Könyvébe. A másik dolog viszont, hogy a madarak levett gázzal siklófordulóban rövid, de erős húzásra kétszáz km/h-t eldobnak a sebességükből, ami leszállásnál jól jöhet, de a valósághoz nem sok köze van (olyan, mint a természetes ásványi anyagokban gazdag, kőolajból készült, szintetikus üdítőitalok).

Visszatérve a Heinkelhez, a fenti gondok még belül maradnak az elviselhetőség határain, és némi gyakorlattal szép számú légi győzelem érhető el (amelyek jó darabig valamilyen oknál fogva nem jelennek meg az oldalkormányra festve).

A rémálom akkor kezdődik, amikor az egységünk megkapja az új Bf-109D2-ket, amelyek lassabban teszik meg a teljes fordulatot, mint a Plútó a Nap körül, amikor rossz passzban van.

Sokáig úgy gondoltam, hogy a hardverrel vagy a repüléssel kapcsolatos tudásomban kell keresni a hibát, de másik gépen másnak is csak a nullához tartó szögsebességgel sikerült fordulóra bírnia a különböző típusokat, úgyhogy nagy a sansz rá, hogy általában gond van a játékkal. Ami kár, mert ugyan a grafikája nem a számítógép-animációs fesztivál abszolút győztese, de hangulatos volna, ha a mozgásfüggvényeket kicsit használhatóbbra írták volna.

Néhány dolog igazán a régi felvételeken látható látványt nyújtja. Mindjárt itt van a gurulásnál, gázadáskor hátracsapó porfelhő, vagy a füves reptéren kötelékben végigpattogva felszálló vadászalakzat, az eltalált motorból ömlő glikolpermet, olajfüst vagy a motorburkolat alól előcsapó lángnyelvek.

A végzetes találatot kapott gépek előírásszerűen lebillennek, és dugóhúzóba pördülnek, vagy szépen a hátukra fordulva zuhannak a földig, a hasra szálló gép pedig takaros kis porfelhőt verve elgörbült légcsavarral áll meg a reptéren.

A kényszerleszállás csak akkor jelent bosszúságot, ha lyukas benzintartályokkal történik, mert utána csak kilépni lehet a küldetésből, befejezni már nem. Igaz, hogy az elhalálozás vagy a fogságba esés regisztrálása egyszerű cancellel vagy újrarepüléssel elkerülhető.

Én harminc légi győzelemmel a Benelux államok lerohanásáig jutottam a játékban, bár a türelmesebbek (vagy szerencsésebb konfigurációval rendelkezők) megjárhatják a háború összes fontos hadszínterét az Adlertagtól az összeomlásig, és repülhetnek a Me-262-vel is.

Végül közérdekű információ következik. Lilynek köszönhetően - aki minden „mütyürkés“ játék (pl. Teletranszportörp vagy szörp, Settlers, Ovi-Maniacs, Ingyom-bingyoms stb.) koronázatlan királynője - elintézte, hogy kapjak E-mail címet. Én (ha Chris és Sakman véleménye reprezentatív mintának tekinthető) valószínűleg azt is elérem, hogy az új címre komoly becsületsértéseket tartalmazó E-mailek is érkezzenek. Persze bízom benne, hogy a két ízlésficamista - akik még a tésztára is addig teszik a mákot, amíg az eléri az 1600x1200-as felbontást - nem képviselheti az értő és szakavatott olvasók népes táborának megalapozott véleményét.

A cím: boy@vogel.hu

Boy

Fighter Squadron

THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

Itt a király. Király ~ 1. feudális uralkodói cím 2. olyan játék, amely szórakoztat, beváltja a hozzáfűzött reményeket, és használata nem igényel acélidegeket.

A megkönnyebbülés lármás sóhaja után ez volt az első gondolatom, miközben a döbbenettől még mindig kissé hitetlenkedve néztem a monitort. A második dolog, ami eszembe jutott, hogy nem készítettem felvételt az eseményről, és talán senki sem fogja elhinni, hogy én működő programmal játszottam.

Pedig igaz. Bár az első futó találkozás kissé lehangolt, mert egy quick combat során állóképpé merevedni látszott az a jelenet, amikor a főhős hátranéz, és azt látja, hogy üldözik, de néhány napos lelki felkészülés és némi beállítás - magyarul setup - után a Fighter Squadron igazi élményt jelentett.

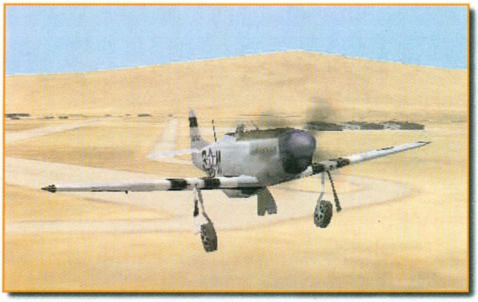
A telepítés és a betöltési idők valahogy egyre hosszabbnak tűnnek. Amíg a Team Apache-nál az install ideje alatt a mélyfagyasztott stíriai metélt is alig olvadt ki, addig most a bakonyi sertésszelet galuskával tűzforró lett, pedig a CD és a merevlemez (ejtsd: vinyó) is csak gyorsultak azóta.

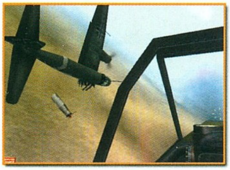
Aki szereti a külön animációkat és mozikat, az feltétlenül jól nézze meg az indításnál látható képsorokat, mert egyetlenegyet sem lát majd utána. Se a gépekről, se az egykori eseményekről és még csak a készítők családi összejöveteleiről sem készültek felvételek. Ellenben nagyon jó kis leírások találhatóak a repülhető típusokról a kézikönyvben, illetve a választható századokról a programban.

Ha a fenti leírások alapján valaki nem tud határozni, hogy melyik oldalra állna szívesebben, annak sem kell pénzfeldobással eldöntenie a dolgot, mert a játékban nincsenek klasszikus hadjáratok. Bár három különböző harctéren akaszkodhatunk össze az ellenséggel, ezek az összecsapások sehol nincsenek hatással az utánuk következő eseményekre. Sőt, az egyes küldetéseket tetszőleges sorrendben repülhetjük. Így azután - sajnos - nem kell foglalkozni a veszteségekkel, a lőszerfelhasználással vagy a feladatok minél jobb teljesítésével. A repülés előtti eligazítások sem mennek túl a vajas kenyér receptjének bonyolultsági fokán. Leginkább csak annyit olvashatunk, hogy felszállás után emelkedjünk x ezer láb magasságba, azután gondoskodjunk róla, hogy ugyanezt a magasságkülönbséget érje el minden ellenséges felségjelet viselő gép, mégpedig negatív előjellel. Ha az ég tiszta - a felhőket nem számítva -, akkor dönthetünk, hogy visszarepülünk-e valamelyik hazai bázisig, vagy escape-pel fejezzük be az adott bevetést. Ez a megoldás adott esetben hasznos is lehet, már amennyiben az a földbe csapódás előtti pillanat. Igaz, ilyenkor elmarad a sebesüléskor kapott érdemérem, pedig az is nagyon szép (a posztumusz meg egyenesen gyönyörű).

Sebesüléshez persze nem kell mindjárt golyózáporban repkedni, sőt egyáltalán repülni sem kell. A jól felkészült, kalandvágyó pilóta már a földön is jelentősen csökkentheti a gépállományt. Ott van mindjárt a kötelékben való felszállásra tett kísérlet. Egyszer érdemes kipróbálni. Majd újratölteni a játékállást, és nagy ívben kikerülni a földön lévő összes gépet.

Egyébként a valósághű mozgásnak köszönhetően a felszállások így is felérnek egy Bessenyei-féle repülőnapi bemutatóval. N ekem - pedig szálltam már fel kötelékben és erős oldalszélben is - még a pályán maradni sem sikerült. Hiába





próbálkoztam kisebb gázzal, oldalkormánnyal, a vonatsín kivételével majdnem mindennel, a gépek mégis állandóan kitörtek.

Amúgy sem vagyok nagy híve, hogy PC-n szimulálják a repülőgépre ható összes erőt, és valahányszor ilyen program kerül a kezembe, újra csak megerősíti a véleményemet, hogy felesleges ezekkel a dolgokkal tönkretenni a játék élményét. Talán, akinek van oldalkormánya, az nem szenved annyira a „realizmustól", úgy a program valószínűleg tényleg élvezhetőbb is, de azt hiszem, ilyen jól eleresztett játékos nagyon kevés van.

Az érem másik oldala viszont az, hogy valóban diadalittas érzés precízen végrehajtani egy manővert - mégoly egyszerűt is, mint a felszállás -, és ugyanazt látni a képernyőn, amit az igazi gép is csinálna.

Szerencsére az élethű megjelenítés nem csak bosszúságot okoz, hanem szemet gyönyörködtető látványt is.

A program kiadása előtt azt ígérték, hogy a gépek negyven, külön jellemzőkkel bíró részből fognak állni, és hogy ez pazar effektusokra ad majd lehetőséget.

Bár nem számoltam meg, hogy megvan-e minden típusnál a beharangozott mennyiségű részegység, de az biztos, hogy az ígérettel nem állítottak valótlant. Nekem az egyik elrontott leszállásnál a Lightning bal futója letört, a futószár elhajlott, a gép földet éréskor berádlizott (megpördült), a bal légcsavar elgörbült, de ami a legszebb volt, hogy a megállt gép még hintázott egy kicsit az épen maradt jobb futó rugóstagján. Ezen kívül még sok ehhez hasonló apró szépséggel találkozhattok a játékban, ha van türelmetek kipróbálni egy-egy repülési helyzetet.

Idáig nem beszéltem magáról a harcról, pedig igazán mindenki megtalálhatja a neki kedvére valót. Nemcsak vadászgéppel vívott légi harcra, de zuhanóbombázásra, rakétás alacsonytámadásra, sőt bombázógépen való lövészkedésre is lehetőség nyílik attól függően, hogy adott bevetésen melyiket választjuk a rendelkezésre álló századok közül. Egyedül az alacsony támadások nem tetszettek, mert a tankok és hasonló járművek rettentő kicsik, és emiatt fedélzeti gépfegyverekkel nagyon nehéz eltalálni őket, a kezdetleges rakéták szórása pedig nagyobb, mint a spenóté babaetetéskor. A géppuskák és ágyúk hatásossága jelentősen eltér (a hangjuk szintúgy). A Mustang hat

géppuskájávalrogyásig lehet lőni a vadászokat, a Ju-88 viszont egyáltalán nem akar szétesni, ha kicsit messzebbről sorozzuk meg. Ezzel szemben a Focke-Wulf gépágyúja brutális. Egy pontos találattól bármelyik szövetséges gép darabokra szakad. Az is csak sovány vígaszt jelent, hogy valamelyik régebbi B-17 szimulátorhoz hasonlóan itt is beülhetünk a bombázógépek bármelyik géppuskája mögé. Vadászgépet ugyan nem valószínű, hogy lelövünk majd, de a Boeing szárnyát szitává lyuggathatjuk.

A bombázások közül a zuhanó verzió lényegesen egyszerűbb, bár hibásan megválasztott kioldási magasság esetén egy ideig a legkomolyabb küldetés a kacsa időben való elérése lesz a tábori gyengélkedőn.

A vízszintes repülésből való bombavetés lényegesen biztonságosabb - a saját bombáink romboló hatását tekintve -, viszont a találati arány annyira változó, hogy ahhoz képest a nők kiszámíthatósága... - akár az árapály.

Sok minden volt a játékban, amin lehetne csiszolni, vagy ami javítaná a játszhatóságot és a hangulatot, és ami miatt kevesebb pontot adhatnék értékelésként. Ezzel szemben mindig azt igyekszem megnézni, hogy amit betettek a programba, az működik-e, és összességében a játék szórakoztató-e. Úgyhogy a pontszámok a saját véleményemet tükrözik, és nem abszolút skálán - mert általánosan elfogadottat még nem láttam - sorolják be a játékokat. Ráadásul a szimulátorok esetében igen sok függ a kiegészítőktől (joy, gázkar, pedálok, VGA kártya stb.), és csak olyan dolgokról szeretek véleményt mondani, amiket ki is próbáltam. Ha valakit konkrétumok is érdekelnek, az a boy@vogel.hu címre írhat (ha tudok, akkor válaszolok).

A játékra visszatérve. Nem csúcsgrafika, de szép. A hangok jók, bár a németek rádiózása kissé tompán hallatszik. A gépek szépen mozognak, és a légi harc is élvezetes, viszont kicsit nehéz kiszúrni a repülőket és az azonosításuk is csak egészen közelről ment. Az események igazi vezérfonalának hiánya miatt nincs meg benne az az ösztönző erő, ami más játékoknál lehetetlenné teszi, hogy abbahagyjuk a repülést. Ennek ellenére, ha beleszokunk az irányításba, akkor a program egészen magával ragadó tud lenni, és valószínű, hogy többjátékos üzemmódban igazán nagy és igen látványos légi csatákat lehet majd vívni.

Boy

89%

3DFX ■ D3D ■

Activision / www.activision.com
Parsoft Interactive
Pentium II 266 / 32 MB RAM / 285s MB HDD

92%
92%
85%

Wages of Sin

A Ritual Entertainmentnél elég jól kitettek magukért a Sin készítésekor, de arra nem számíthattak, hogy a Half Life tarolni fog. A vásárlók bizalma szerencsére megvolt, és a Sin végül nem bukott meg. A játék egyébként teljesen jól sikerült, ötletes helyszínek és jó mozgatású figurák jellemezték. A sztorit persze előrelátóan nyitva hagyták, hogy később lehessen majd folytatni. És nem is kellett sokat várni, máris itt a Wages of Sin.

A főgonosz most kevésbé csinos, hímnemű, és még csak nem is jóképű. Mr. Manero vérbeli gengszter, persze a legerkölcstelenebb fajtából. Nincs számára sem elérhetetlen, sem megoldhatatlan dolog, a keze pedig mindenhova elér. Így persze azt is sikerült kivívnia, hogy a rendfenntartó erők minden lépését figyeljék. A telefonját lehallgatták, és elektronikus levelezését is megcsapolták. A sok gyanús anyag között a HardCorps birtokába jutott egy titkosított e-mail is, amelyet J.C. (aranygyerek) sikeresen feltört. Így derült ki, hogy Mr. Manero kapcsolatban állt Elexis Sinclairrel. Kisebbfajta aknamunka után az is kiderült, hogy a „mutánsbizniszhez" is közös érdekeik fűződtek. A nyomok egy építkezésre vezettek. Nesze neked Blade, itt az új meló!

A játékban - legalábbis az előző részhez képest - több újítást is találunk. A Ritual fejlesztői igen sok elemet „ihlettek" össze más programokból (és filmekből), de persze volt saját ötletük is bőven. A zseblámpa gyakorlatilag már minden FPS játék kötelező tartozéka. Itt kicsit lustára sikerült a megvalósítása, viszont nagyon jól eltalált (nyomasztó) helyszíneken leszünk kénytelenek használni. A kötélmászósdi igen érdekes mutatvány, már a legelső szinten találkozhatunk vele. A múzeumos pályánál összefuthatunk pár „segítőkész" biztonsági őrrel, akik amolyan Half-Life-osan követnek és fedeznek minket. Itt egyébként nem érdemes próbálkozni a gyémántrabló megállításával, ugyanis NEM lehet! Nekem legalábbis nem sikerült semmiféle módszerrel legyilkolni (cheatet nem próbáltam). A készítők a különféle járművek használatát is enyhén szólva erőltették (ATV, hoverbike, targonca), sőt, a játékhoz külön készítettek hoverbike-ra épülő deathmatch pályákat is. Ez nagyon sokat dob a programon, hiszen egészen más megközelítésbe helyezi a játékmenetet. A hoverbike-os pályákon versenyszerűen is lehet közlekedni, vannak ellenőrző pontok és cél is.

A fegyverek terén csak pár változás akad. A SinTek fejlesztőlaborjából elhozott plazma-íj prototípus egészen erős fegyver: Amíg akad hozzá lőszer, addig érdemes használni. A lángszóró igen látványos és hatékony szerkezet, de a nafta sajnos elég gyorsan elfogy belőle. A hátizsákos rakétavető inkább jól mutató, mint hatékony pusztító eszköz, bár ha más nincs, akkor jobb a semminél. Az atomvető buff (már hangra is) nagyon durva. Hatalmas nukleáris robbanást idéz elő, melynek hatósugarában mindenki garantáltan lepadlózik. Egyetlen hátránya a lassú töltés. A legjobb ötlet az irányítható robotrakéta, amely a rendes rakétavetőből lőhető ki. A kép start után azonnal átkapcsol a robotrakéta kamerájára, és innen mi irányítjuk azt a cél eléréséig. Egészen éles kanyarokat is be lehet vele venni, alaposan megizzaszthatjuk vele ellenfeleinket.

A pályák készítésekor igen jó ötletek valósultak meg. Nagyon tetszett a készülőfélben levő irodaház félig lefektetett padlószőnyegeivel és félkész papírfalaival. A széktől elakadt liftajtó döbbenetesen jó gondolat volt. Fenomenális volt Egyujj klubja, ahol eljátszhattuk a DJ-t, ráadásul ehhez még táncoló közönség is akadt. Manero kaszinója a következő nagyon jól kivitelezett helyszín, ahol persze nem csak szerencsejáték „szolgáltatást" igényelhetünk. Erről később Manero központi „irodájában" is meggyőződhetünk. A nőket azért ne lőjük agyon, később még bármire jók lehetnek. A legvégső pályánál hanyatt dobtam magam. A lezuhant helikopter roncsai közül T-1000-esként kisétáló Manero azért kicsit túlzásnak tűnt. A molekuláris pajzs leszedése után a gengsztervezér még szellemirtós játékot is játszik velünk, de az éjjellátó szemüvegben így is minden lépését figyelemmel kísérhetjük.

A többi ellenféllel sem lesz sok gondunk, kivéve a hatalmas mutánsokat. Az első játékból csak pár ellenfél köszön vissza, a Wages of Sinben számos új kihívóval találkozhatunk. Legelőször is jól öltözött gengszterek fogadnak mindenhol, a föld alatt nagy halom mutáns szakad a nyakunkba, továbbá a néhol hősködő személyzet és az automata gépágyúk sem hagynak nyugtot. Lesz dolgunk bőven.

A Wages of Sin igazán jól kivitelezett küldetéslemez. Látszik rajta, hogy megpróbálták belerakni mindazt, ami az eredeti Sinből kimaradt. És ez ráadásul még jól is sikerült. Csak így tovább skacok!

SakmaN

89%

3DFX D3D

Activision/ www.activision.com
Ritual Entertainment / www.ritual.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 350 MB HDD

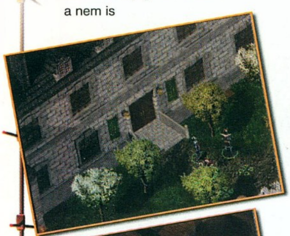
Grafika	90%
Hang	87%
Játszhatóság	80%

Rockfire™
TELITALÁLAT!
Rockfire
Rockfire
FIAT
DAREDEVIL
Rockfire
DAREDEVIL
INFO '99
A pavilon
108/B stand
Válaszd a megfelelő fegyvert a jobb eredményért és több élvezetért!
Látogasson meg minket az INFO'99 kiállítás A pavilon 108/B standján!!
Kelly-Tech Kft Budapest, 1146. Thököly út 114/b, Tel.: (1)363-2864, Fax: (1)363-3318, E-mail: sales@kellytech.hu, Web: www.kellytech.hu
Kizárólagos képviselet: Rockfire Joystick-okés gamepad-ok, Biostar VGA kártyák, GlobalWin hűtők, altrix GSM és számítástechnikai termékek, billentyűzetek, mobil fiókok, egerek, ACER billentyűzetek, Kelly's számítástechnikai és irodai termékek, A4 Tech egerek, Taicom modemek, Edimax hálózatépítő aktív elemeink, MidiLand aktív hangszórók, AVerMedia TV tunerek, JustCooler hűtők. Disztribútor:SOLTEK alaplaplapok, LongTime szünetmentes tápegységek, Vonalkód technika, Joystick-ok
Csak viszonteladókat szolgálunk ki. Termékeinket keresse országos viszonteladói hálózatunkban!
Kelly-Tech

Baldur's Gate

De jó megint itt veletek a tűz melegénél, a Hold fényénél. Észrevettétek, hogy a tavasz rügyeket csalt az alvó fák szendergésére? Hol is hagytam abba a történetem... Ó, igen, már emlékszem...

A rengeteg mélyén lépdeltünk a sűrű éjben, amikor ismét black talon elite íjászok leptek meg bennünket. Szinte felsajogtak bennem a nem is



olyan távoli események, hiszen az emlékhegek még frissen lüktettek bennem. A célpont azonban most nem én voltam, s szerencsére időben, mi több, már jóval tapasztaltabban léptünk fel. A rövid csata után ShadoWynnd örömmel szedte össze a varázsnyilakat, úgyis kezdett kiürülni a tegeze.

Szakadó esőben értünk az erdő keleti pereméhez, ahol megtaláltuk a bányákba vezető lejáratot. Drasus ugyan próbált feltartóztatni minket, de esélye sem volt, mert sem ő, sem a felbukkanó őrök és xvartok nem tudtak megbirkózni az általam megidézett farkasokkal.

A bányába ereszkedve szinte megcsapott a falakból áradó keserűség és bánat. Az itt dolgozó emberi roncsok láttán összeszorult a szívem, és alig tudtam megszólalni, kezeim ökölbe szorultak, s elszántam vezettem társaimat a tárnák mélyébe...

Lassan kezdett összeállni a kép, és hamarosan kiderült, csak egyetlen módon segíthetek itt, ha elárasztom a bányát. Csakhogy előtte ki kellett innen menekítenem az embereket valahogy. A rengeteg csapdát rejtő tárnákat alaposan felderítettük, míg le nem jutottunk a legalsó szintre. Davaeorn nem volt túl szívélyes házigazda, igazán a bemutatkozásunkat sem várta meg, máris támadott. Csakhogy alábecsült minket...

A dohos könyvtárban a rémült Stephantól megtudtunk néhány hasznos információt az Iron Throne és Amn ügyes bajos dolgairól. S bár Davaeorn tanítványa halálfélelemtől rettegve felelt kérdéseinkre, mi végül meghagytuk életét.

A fogdában Rill, a rabszolgák vezére nagy örömmel köszöntött bennünket. Adtunk neki némi aranyat, és megkértük, minél előbb menekítse ki az embereket a bányából. Itt tartották

fogva Yeslicket is. A megtört törp akadozó szavakkal mesélte, hogy ez a hely több mint száz évvel ezelőtt klánjának otthona volt, s most ő sem vágyott másra, minthogy ide zúdítsuk a folyót...

CHAPTER 5

Mindannyiunkat megviselt a sok szerencsétlen látványa, ezért visszamentünk kicsit a tengerpartra feltöltődni. Ha már itt voltunk, segítettünk Shoalnak is. Igaz, e sellőlány csókja halálosnak bizonyult. Még szerencse, hogy elég volt kicsit megdorgálni őt, máris életre keltette áldozatát, s bevallotta, hogy Droth, az ogre foglya. Felszabadítottuk a víz gyermekét e nagydarab fickó uralma alól, s továbbmentünk dél felé.

Felhők árnyékolták a földet, amikor az őrült Arkand elénk rontott. A zavarodott törpe nem aggódott a borús idő miatt, sokkal inkább a közeli hajóroncs kincsének sorsa érdekelte. Christ ugyan furdalta a kíváncsiság, szívesen megtartotta volna a talált gyűrűt, de végül lemondott róla, odaadta Arkandnak,

aki ugyan nem értékelte e gesztust, mi azonban kitaláltuk, megkeressük a Firewine bridge kincsét, hogy felderítsük törp bajtársunk lelkét is...

Útban kelet felé betértünk Keldath Ormlyrhoz, így végre megszabadulhattunk a már igencsak bűzlő wyvern fejektől is.

Gullykin

Már sokat hallottam a félszerzetek falvainak vidám nyüzsgéséről, de most hogy Gullykinbe értünk, nyoma sem volt jókedvnek. Koboldok riogatták a békés hobbitokat, akik nem tudtak mit kezdeni velük, hiszen legkevésbé sem voltak nevezhetők harcos népnek. Hamar megtudtuk, hogy a borászat pincéjéből titkos alagút vezet az ősi hídhoz, azon indultunk el hát. A komor labirintusban várakozó ogre mágus kimondottan örült érkezésünknek, szórakoztatónak találta, hogy most nem csak hobbitokat gyilkolhat. Azt már nem tudta elmesélni, mennyire élvezte csúfos halála pillanatait, de bevallom, mi sem merengtünk ezen sokáig. Végül Jenkalnál megtaláltuk a kincset, egy ősi páncélt. Ezt oda is adtuk az ódon híd kóbor szellemlovagjainak, felszabadítva ezzel lelküket. Még szerencse, hogy Chris nem csalódott, teljesen feldobta őt a koboldok aprítása, bár most - dolgunk végeztével - elkezdett sürgetni minket, hogy ideje lenne Baldur's Gate felé indulni. Még az általa annyira utált eső sem tudta kedvét szegni, követtük hát a lelkes törpöt Beregost felé.

Bármennyire szaporáztuk is lépteinket, megálltunk, amikor Lena kérte segítségünket. Megígértük neki, hogy elvisszük a beteg Samuelt

Azt hittem, mindez nem fokozható. De mégis. A programhoz nemrég patch jelent meg, amelynek telepítése után magával Drizzt Do'Urdennel kalandozhatsz a Forgotten Realms világában. Márpedig a birodalmak legnagyobb hőse feltétlenül megérdemli, hogy ismét elinduljak, és felfedezzem azt úgy, ahogy ő látja, ahogy ő éli meg, egyedül csak ő...

Használhatod a féltett varázskardokat (scimitar), magadon érezheted Bruenortól kapott mithril páncélodat, imádkozhatsz Mielikkihez is, ha úgy érzed, szükséges. Próbáld csak ki!

Drizzt
drow elf, ranger, chaotic good
Str: 13, dex: 20, con: 15, int: 17, wis: 17, cha: 14

Gellana Mirrorshade-hez. Úgyis útba esett a Friendly Arm Inn, s a legyengült test nem jelentett nagy terhet. Engem ugyan kicsit furdalt a lelkiismeret, amikor az egyik Flaming Fist katonának letagadtuk, hogy valaha is találkoztunk Samuel nevű emberrel, s akit cipelünk, sérült bajtársunk csupán... Szerencsére, elég jó hírünk volt már ahhoz, hogy megbízzon bennünk. A templomban a máskor oly komoly papnő arcára aggódó mosolyt csalt rég nem látott barátjának látványa. Hálája jeleként még néhány gyógyitalt is kaptunk.

Már éppen be akartunk sietni Baldur's Gate-be, amikor eszünkbe jutott, elfelejtettünk valamit. A horgászoknak tett ígéretünk csaknem teljesen kiment a fejünkből. Felsiettünk észak felé, ahol találtunk is egy kislányt. Csakhogy a történet az ő nézőpontjából egész másként festett. Kisebb ingázás után meg is oldottuk az ügyet, visszavittük az ellopott víz elementált idéző tálat Tenyának, aki örömében felajánlotta, szívesen segít ő is, ha kell.

Immáron teljes lelki békében, mindenre elszántan léptünk Baldur's Gate hídjának köveire...

Baldur's Gate

Legnagyobb megdöbbenésünkre az elénk siető őr hallott róla, mit tettünk Nashkel bányáiban, s ezért bizalmas ügybe avatott minket. Mint elmondta, gyanús dolgok történnek a Seven Suns nevű kereskedőházban, de őt annyira lefoglalják hivatalos teendői, hogy nincs lehetősége a dolgok után nézni. Külön felhívta a figyelmünket Jhassóra.

Szinte még át sem léptünk a hatalmas kapun, amikor immáron harmadszor találkoztunk Elminsterrel. Ez már nem lehetett véletlen. A birodalmak egyik legnagyobb mágusa ismét itt állt előttem, mit több, talán éppen ránk várt. Hálás lehettem sorsomnak, hogy ilyen szövetségeseim vannak. Mindabból, amit elmondott, annyit tudtam kihámozni, hogy Scar és Eltan herceg az, akikben bizton megbízhatom.

A vörös csuhás mágus eltűnése után felocsúdva tekintettem körül a hatalmas városban. Az első, ami szemembe ötlött, az a szánalmas koldus volt, aki reszketeg kezét felém nyújtva könyörgött alamizsnáért, mert napok óta nem evett a szerencsétlen. Ideje volt tenni valamit, hogy ilyen többé ne fordulhasson elő. Adtunk neki néhány aranyat, és nekiláttunk a város felderítésének.

A Lucky Aello boltjától nem messze lévő házban valami rabló követelt rajtunk jelszót, de nem ismertük azt. Erre aztán olyan agresszív lett, hogy kénytelenek voltunk a fegyverek hatalmával megbékíteni. Alatos "Ravenscar" Thuibuld, a tolvajcéh egyik vezetője már kevésbé volt

ingerlékeny, sőt, rögtön felajánlott jó pénzért némi munkát. Mi viszont nem akartunk tolvajok ügyeibe keveredni, ezért nem vállaltuk el. Sajnos, az elutasító válasz elvileg egyet jelentett volna halálunkkal, mert már titkokba avattak be mindannyiunkat. Pontot kellett hát tenni a vitás kérdések végére…

Ezután Imoen kérésére felkerestük Halbazzer Drint, aki lehetőségeihez képest a varázslatok kellékeinek szinte teljes tárházát begyűjtötte. Bár még sosem látott, mégis kedves ismerősként köszöntött, mert a hírünk megelőzött bennünket. Imoen pedig valósággal megrészegedett a mágia közelségétől, csillogó szemekkel futkározott a polcok között. Annyi ismeretlen tudás gyűlt itt össze, csaknem minden, amit még meg akart ismerni. Pénz, aranyak nem jelenthettek akadályt. Mindent megvettünk, amit csak kiválasztott, és ő a frissen szerzett tekercsekkel azonnal behúzódott az egyik zugba, s már kezdte is az igék tanulását.

Ahogy mormolt, a különös rigmusok lüktetése még az én lelkemet is megigézte. Kicsit irigyeltem őt, de nem vágytam e rengeteg, pusztító erőt, saját utam jártam, mint ahogy mindannyian. Elszakadtam hát az igék varázsától, magára hagytam a kislányt, és elindultam a többiek után, akik felmentek az emeletre körülnézni. No, itt volt néhány mágus, akinek kicsit fejébe szállt a vélt hatalom, s úgy gondolták, legyőzhetetlenek. Hamar meggyőztük őket, tévedtek.

Imoen még mindig a tekercseket bújta, amikor visszamentünk hozzá. Ilyenkor teljesen el tudott veszni az ő kis külön világában. Ideje volt azonban továbbindulni, hajnalodott. Baldur's Gate valahogy ártatlanul tisztának és érintetlennek tűnt a vöröslő pírban, mellyel az ébredező nap köszöntötte az életet. Kicsit elidőztünk e pillanat varázsán, majd lépteinket a város szíve felé irányítottuk. Az álomtól még kissé kába emberekkel beszélgetve kiderült, a lakosság nagy része igencsak fél, hogy háború törhet ki Amn és Baldur's Gate között. Az egyik nemesasszony szinte kamaszos lelkesedéssel mesélt nekünk az Iron Throne vezetőinek egyikéről. A neve ekkor még nem sokat mondott: Sarevok. Mégis érdekesnek tűnt, hogy a látnok sátrában megtudtuk, az Iron Throne eddigi vezetője Rieltar Costak volt.

A macskakövek különös ritmusát figyeltem éppen, amikor Eeriel szóba elegyedett Lady Hannah-val. A gyönyörű hölgy elmondása szerint a városban élő Ragefast nimfát rejtett el fogolyként. Kicsit belegondolva a helyzetbe, a mágus és a természet e csodaszép teremtése közti kapcsolat

Ez a hölgyemény, aki minden valamire való félszerzet szívét megdobogtatta, aki csak találkozott vele bájos kislányként, Iriaeborban nevelkedett. Amint elhagyta szülővárosát, s bekerült a valós élet forgatagába, megindultak körülötte az események. Baldur's Gate-be kerülve sem tudott ellenállni a zárt ajtók kínálta kihívásnak…

halfling
thief
chaotic Good

ALORA

Próbáld csak meg a múltjáról kérdezni őt, mindjárt megkapod: "Mi közöd hozzá!". Ha elviseled e gonosz lelkű mágus társaságát, és ő is megtűr maga körül, hasznos, ám megbízhatatlan taggal gazdagíthatod csapatod. Thay vörös varázslóinak tagjaként Edwin olyan hatalmat és erőt szerzett, ami sok is talán a közönséges földi halandónak…

human
conjurer
lawful evil

EDWIN

E zárkózott törp múltja igencsak zavaros, csaknem ismeretlen. Természete elég egyszerű, békén hagyni, és békén hagyva lenni. Ha valaki mégis megzavarja köreit, dühe szinte megállíthatatlan. Ettől függetlenül a csapat értékes tagja lehet, bár undorodik a jó cselekedetektől. Gonosz, kegyetlen és kíméletlen.

dwarf
fighter
lawful evil

KAGAIN

E gnóm minden vágya a mágia mesterévé válni. Nem túl szórakoztató társaság, hiszen másról sem beszél, minthogy ő milyen hihetetlenül okos. Egyedül mesterét, Gifost ismeri el, aki Baravar Cloakshadow szellemében tanította őt sok évvel ezelőtt.

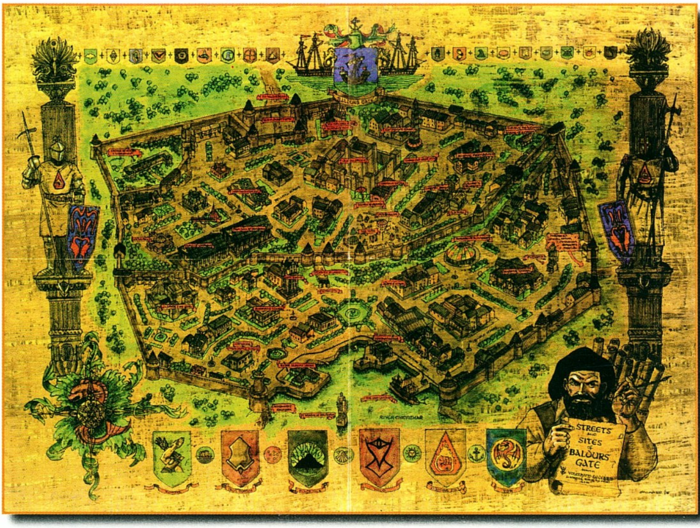
gnome
cleric/illusionist
chaotic neutral

QUAYLE

nem tűnt mindkettejük számára felhőtlennek.

A reggel teljességével fizikai szükségleteink is hangot adtak véleményüknek. Nem tudtuk nem észrevenni Chris gyomrának korgását. Hiába, a törpök feneketlen gyomra igencsak tud lázongani, ha már napok óta nem marcangolhatott savaival valami neki valóan finomat.

Fogadót kerestünk hát, hogy csillapítsuk étvágyát, és megszüntessük a fülsértő zajokat. Ekkor Rinnie lépett ki az egyik házból. Az apró teremtés mestere volt a daloknak és a szavaknak egyaránt. Az egyszarvúaknak szentelte mindenét, s megkért, ha kalandjaink során bármi információt találnánk, gondoljunk rá, mert éppen balladát sző róluk. A könyvek iránti rajongásom okán most is számos történet kéziratát cipeltük, s volt köztük olyan is, amire Rinnie vágyott. Megváltam tőle, tudtam, jó helyre kerül. Chris pedig kétszeresen boldog volt, mert egyrészt a hátizsákja könnyebb lett, másrészt e



fiatal bárd örömében kiadós reggelire látott minket vendégül.

Kicsit lelassulva, hosszú idő óta végre jóllakottan ballagtunk az utcán, amikor keserves gyereksírás ütötte meg fülünket. A hang forrásaként maszatos kislány tekintett fel könnyes szemmel Eerielre. A máskor oly végletesen vad harcos szíve szinte olvadozni látszott, amikor Petrine elhüppögte, hogy cicájának elveszett a gyűrűje. Szerencsére Jaheira gyűjtötte az ékszereket, így nem volt gond a tarsolyunkból elővenni a megfelelőt. Leírhatatlan ragyogás töltötte be az imént még könnyben úszó szemeket, a remény fénye áradt felénk, a kicsi valóban hitte, hogy az apró karika segítségével cicája még visszatérhet.

Magára hagytuk örömével a pici lányt, és a sárkány szimbólummal ékített kapu alatt Helm templomába siettünk. Az atya áldását adta ránk, s megbékélve futottunk össze azzal a varázslóval, aki szintén felhozta Ragefast és a nimfa egyre szomorúbbnak tűnő történetét. Ez a Ramazith különös alak volt, nem igazán bíztam benne. Nem szabadnak vágyta a lényt, hanem magának és a mágusok közti örök rivalizálás is érezhetően ott rejlett szavai mögött. Viszont megtudtuk tőle, hogy a város északkeleti részében találjuk meg őket. El is indultunk hát, mert mindannyiunkat érdekelt, mi lehet az igazság. A görnyedve, elégedett mosollyal elsiető varázsló látványa azonban valahogy nem tetszett...

A városon átbaktatva mindannyian forrongtunk gondolatainkban, s végül egyként vettük az irányt Ramazith messziről feltűnő otthona felé. Nem is csalatkoztunk megérzéseinkben, a mágus itt már egészen új arcot mutatott. Acsarkodva közölte, hogy bizalmatlanságunkkal megtörtük a köztünk lévő szövetséget, és kövessük őt a tornya tetejébe, ha van merszünk. Volt. Igaz, minden szint tartogatott meglepetéseket, de az őrként ide idézett lények nem tudtak jelentősebb kárt tenni bennünk. Ramazith sem, mert nem hagytuk szóhoz jutni. Chris és Eeriel nem sokat teketóriáztak, támadtak és győztek. A mágus holmijait meghagytuk Imoennek: amulett, gyűrű, varázskönyvek, pálcák, tekercsek. Talán mondanom sem kell, hogy elidőztünk itt egy keveset.

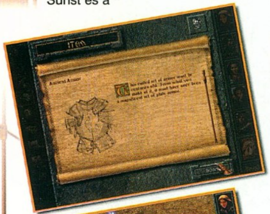
Aztán elindultunk, hogy beszéljünk Ragefasttal is. A szakadó esőben teljesen eláztunk már, mire odaértünk. Amint beléptünk, ránk rontott. Eleinte úgy viselkedett, mintha közönséges útonállók lettünk volna, mégis éreztük, jó ember ő, nem akar rosszat, csak... Keserű szavain hamar átsütött a vak és lobogó szerelem, s mint annyi más esetben, nem látta, hogy kedvese szenved és sorvad, lelke zokog. Ezért ragadták el az indulatok. Lassan, kedves, szép szavakkal mégis sikerült ráébreszteni őt, legalább hallgassa meg vélt szerelmét, ismerje meg valós vágyait. Fájdalmas és rettenetes volt, amin Ragefast a szemünk láttára keresztülment. Az indulatok lassan alábbhagytak benne, oly sok idő után meglátta társa szemében a bánatot. Rájött, el kell engednie őt, nem vetítheti ki rá saját vágyait. Feloldozta hát a nimfát rabságából, s Abela emlékül egy tincset ajándékozott neki a hajából. Mi némán, csendesen távoztunk, nem volt már ránk szükség, hiszen itt feleslegessé váltak a szavak.

Már esteledett. A nehéz, sárga fényt árasztó utcalámpák elhomályosították a csillagokat. Nem sok időnk maradt átgondolni a látottakat, mert Varci Roaringhorn a segítségünket kérte. Tremain Belde'arhoz, vezetett minket, aki megkért, szerezzük vissza fia testét Umberlee templomából. Ilyen kérésre nem mondhattunk nemet...

A Csodák Csarnokában Alorával találkoztunk. A tolvajlány nem tűnt gonosznak, mégsem akartuk, hogy csatlakozzon hozzánk, hiszen már összeforrott egységként gondolkodtunk és léteztünk. Magára

hagytuk terveivel, eddig is remekül elvolt nélkülünk.

Az éj talán legsötétebb időszakában találkoztunk Dunnal. Érdeklődtünk, tud-e valami jó boltot a környéken, mert pénzünk az volt temérdek, és szükségünk lett volna néhány holmira. A volt kereskedő először azt mondta, nincs ilyen a városban, majd végül a Seven Sunst és a



Merchant's Consortiumot ajánlotta figyelmünkbe, egyben óvatosságra intve minket...

Éjszakára a Helm and Cloak fogadóban béreltünk szobát. Másnap reggel már éppen távozni készültünk, amikor Gretek belénk kötött, s végül társaival együtt ránk támadott.

Ilyen csatát nem láttak még e fogadó komor falai; farkasok, csontvázak és gibberlingek tépték a küzdő feleket. Hirtelen annyian lettek a teremben, hogy alig kaptunk levegőt. Aztán az idézett lények tovatűntek, s csupán az életben maradtak zihálása hallatszott...

Nem ezt nevezném a legszebb napfelkelte köszöntő tettnek, az biztos.

A csatától felhevülve bolyongtunk tovább a városban, kerestük a választ, a megoldást. Szinte mindenkivel beszéltünk, aki csak szóba állt velünk, s a mozaik apró darabkái szép lassan kezdtek összeállni. Sokan - felismerve minket - segítségüket kérték, s mi ahol tudtunk, segítettünk is. Sajnos, volt hogy nemet is kellett mondanunk, hiszen jó lett volna már pontot tenni Amn és Baldur's Gate ügyére. Kíváncsisággal remegő izgalom hatalmasodott el rajtunk, amikor felfedeztük a Seven Suns boltját. Ott vibrált a levegőben, valami történni fog. A barátságos fogadtatás helyett Sunin kevésbé jól sikerült próbálkozást rögtönzött az életünkkel szemben. Döbbenten álltunk holtteste felett, és felébredő gyanúnk igazolásáért a Merchant's Consortiumba kellett mennünk. Az épület előtt találkoztunk Aldeth Sashenstarral. Részben a mi közreműködésünknek köszönhetően szerencsésen visszatért a vadászatból, s mint elmondta, cégtulajdonos társai valahogy megváltoztak. Igazából nem tudta megfogalmazni hogyan és miben, csak megkért, tartsuk nyitva szemünket, és szóljunk, ha valamit felfedezünk. Amint beléptünk, Brandilar állt elénk. Hamar kiderült, ő is gyanakodott már. Ezek után meg sem lepett bennünket, amikor a második emeleten alakváltókat találtunk. Egyből kiderült a turpisság. Félő volt azonban, hogy a helyzet ennél komolyabb méreteket öltött már, s nem állt meg e kereskedőháznál. Sietve felkerestük a herceget...

Flaming Fist

Az erődbe lépve, elsőként Scarnak mondtuk el vázlatosan tapasztaltainkat, s azt is, hogy valószínűleg nagyobb erőkkel kellene megtisztítani az alakváltóktól a környéket. Megköszönte, amit tettünk, és megígérte, gondoskodik arról, hogy nagyobb csapat őr menjen oda.

Amikor felkerestük, Eltan herceg nem sokat teketóriázott, egyből a lényegre tört, és az Iron Throne-nal való kapcsolatainkat firtatta. Miután kiderült, semmilyen viszonyban nem állunk e szervezettel, megbízott, próbáljunk meg bizonyítékot szerezni arról, hogy annak szerepe van a vasszállító karavánokat ért támadásokban. Mint elmondta, a helyzet ezek miatt élesedett ki Baldur's Gate és Amn között. Igazán nem is a felajánlott kétezer arany miatt vállaltuk a feladatot, hanem mert már kezdtük szívügyünknek tekinteni a kérdést.

Iron Throne

Nem merném mondani, hogy mint kémek, oly tökéletesen betöltöttük volna szerepünket. Szinte már az első pillanatban gyanúsak voltunk, ezért minden idegszálunkkal az esetleges támadásra összpontosítottunk mindannyian. Nem is kellett csalódnunk megérzéseinkben. Olyannyira nem, hogy az emeleten igen erős, csaknem halálos ellenfelekre akadtunk. Nem terhellek benneteket a harc részleteivel, minden esetre mindannyian véres sebekkel borított testtel álltunk támadóink porhüvelye felett, amikor végre eldőlt, mégiscsak mi vagyunk az erősebbek. Erre a csatára kellett volna pihennünk egyet, de sem a hely, sem az idő nem volt alkalmas, ezért néhány gyógyító igével csitítottuk a sebeket, s elindultunk lefelé a lépcsőn, tartva attól, hogy mindenki, aki él és mozog, vérben forgó szemekkel feni ránk lent a fogát.

Ehelyett minden gond nélkül lejutottunk a földszintre. Kint az

NPC	faj	k.osztály	beállítottság	hely
Ajantis	Human	Paladin	Lawful Good	Friendly Arm Inn - E
Alora	Halfling	Thief	Chaotic Good	BG: Hall of Wonders
Branwen	Human	Cleric	True Neutral	Nashkel Carnival
Coran	Elf	Fighter/Thief	Chaotic Good	Cloakwood
Dynaheir	Human	Invoker	Lawful Good	Gnoll Stronghold
Edwin	Human	Conjurer	Lawful Evil	Nashkel
Eldoth Kron	Human	Bard	Neutral Evil	Cloakwood
Faldorn	Human	Druid	True Neutral	Cloakwood
Garrick	Human	Bard	Chaotic Neutral	Beregost
Imoen	Human	Thief	Neutral Good	Candlekeep - K
Jaheira	Half-Elf	Fighter/Druid	True Neutral	Friendly Arm Inn
Kagain	Dwarf	Fighter	Lawful Evil	Beregost
Khalid	Half-Elf	Fighter	Neutral Good	Friendly Arm Inn
Kivan	Elf	Ranger	Chaotic Good	High Hedge
Minsc	Human	Ranger	Neutral Good	Nashkel
Monteron	Halfling	Fighter/Thief	Neutral Evil	Candlekeep - K
Quayle	Gnome	Cleric/Illusionist	Chaotic Neutral	BG: Drawbridge
Safana	Human	Thief	Chaotic Neutral	Lighthouse
Shar Teel	Half-Elf	Fighter	Chaotic Evil	Temple - K
Skie	Human	Thief	True Neutral	BG: Silvershield Estate
Tiax	Halfling	Cleric/Thief	Chaotic Evil	BG: Flaming Fist
Viconia	Drow Elf	Cleric	Neutral Evil	Peldvale
Xan	Elf	Enchanter	Lawful Neutral	Nashkel Mines
Xzar	Human	Necromancer	Chaotic Evil	Candlekeep - K
Yeslick	Dwarf	Fighter/Cleric	Lawful Good	Cloakwood Mines

utcán már várt minket Caedmon, akit a herceg küldött értünk. Sajnos a katona semmit sem tudott az okról, mindössze annyit kért, siessünk, ahogy csak tudunk.

Eltan herceg megkért minket, hogy a Candlekeepbe vezető szálaknak is járjunk utána...

CHAPTER 6
Candlekeep

Szerencsére nem kellett átverekednünk magunkat a rengetegen, mert a herceg a város közelébe teleportált minket. Az Eltantól kapott könyvet az őr örömmel tette el, s immáron szabad bejutásunk volt a könyvtárba is. Amint beléptünk a falakon belülre, megrohantak most oly távolinak tűnő gyermekkorom emlékei. De nem hagyhattam, hogy az érzelmek felülkerekedjenek. Winthrop nem sokat tudott az Iron Throne-nal kapcsolatos eseményekről, inkább lefoglalta magát azzal, hogy örült az én "huncut" ábrázatomnak. Néhány órára lepihentünk az emelet legszebb szobájában, s hajnalban hiába magyaráztam én ennek a

pufók kocsmárosnak, hogy fizetek, van pénzem. Nem engedte, sőt, a végén még a hasunkat is teletömte minden földi jóval, amit csak fellelt a kamrában.

Szinte örömmel telve szaladtam a könyvtár felé, az emberek gondjai jól láthatóan nem hatották meg az épületet körülölelő park virágait, növényeit. Pompáztak, illatoztak és sütkéreztek a szikrázó napsütésben, élvezve a szökőkutak permetét. De erre most nem volt idő. Mint mindig, most is kicsit szorongva léptem be a könyvtár ajtaján. Az ott rejtőző végtelen tudás valahogy eredendően mély tiszteletet ébresztett bennem, és szembesített jelentéktelenségemmel. Ahogy haladtam felfelé az ódon lépcsőkön, ismerős arcokat is felfedeztem a könyvespolcok között. De jó lett volna elbeszélgetni vagy merengeni a múlt pillanatain, de most nem lehetett. Mégis jól eső érzés volt újra látni gyermekkori barátaimat, tanácsadóimat, szeretteimet. Tőlük tudtuk meg, hogy az Iron Throne vezetői minden nap különös alakokkal találkoznak a könyvtár felső szintjén.

Külön megemlítették Koverast, aki állítólag mindig egymaga érkezett, mégis valahogy a "nem kereskedő kinézetű kereskedők"-höz

Állítólag Entar Silvershield, Baldur's Gate egyik hercegének a lánya. Ennek megfelelően is nevelkedett; balettot, történelmet és nyelveket tanult. Talán kalandvágyból, talán kíváncsiságból csatlakozott Eldoth-hoz, akiben fenntartások nélkül megbízik.

human
thief
true neutral

SKIE

Még sosem találkoztam efféle félszerzettel. A gonoszság és a káosz sosem volt jellemző e népre, Tiax mégis ilyenné vált. Az ok biztos múltjában keresendő, de senki sem tudja biztosan, Tiax mikor és hogyan őrült meg. Sajátos hite ereje azonban lenyűgöző, és tolvajként sem lebecsülendő.

halfling
cleric/thief
chaotic evil

TIAX

Menzoberranzanban nevelkedett sötét elf, aki ismeretlen okból hagyta el otthonát. Annyit tudni róla, hogy népének brutális létével nem tudott azonosulni. Igaz, kissé megrettentette a napfény és az a világ, amely a felszínen várta, de már döntött, és maradt.

drow elf
cleric
neutral evil

VICONIA

Az orothiar klán évszázadokon át uralta Cloakwood vasbányáit. Egy napon azonban a víz betört a tárnákba. Yeslick túlélte a szerencsétlenséget, s néhány évet Sembiában töltött. Háborgó lelkét kovácsként edzette, s nem árulta el ősei otthonát senkinek.

dwarf
fighter/cleric
lawful good

YESLICK

tartozott. Amikor találkoztam vele, kiderült, Gorion régi barátja, s védőmágiát rejtő gyűrűvel ajándékozott meg…

Egyre csak Tethtorilt kerestem, hiába. Pedig szükségem lett volna a tanácsaira. Elmerengő gondolataimból az őr éles hangja zökkentett ki, közölte, hogy letartóztat bennünket Brunos Costak, Thaldorn Tenhevich és Rieltar Anchev meggyilkolása miatt. Döbbenten követtük őt a tömlöcbe, tudtuk hogy ez csak valamilyen tévedés lehet. Nem is tiltakoztam, amikor ránk zárták a nehéz fémajtót. Fájt azonban, hogy Ulraunt nem hitt nekem, és szemembe hányta, hogy bemocskoltam nevelőapám nevét…

Tethtoril sietetett a segítségünkre. Sajnos, nem emelt fővel, ártatlanságunkat bebizonyítva távozhattunk, hanem a mágus elteleprotált minket a könyvtár egyik titkos szegletébe, ahonnan a katakombákon át volt esélyünk kijutni innen.

A föld alatti temetkező helyen csakúgy hemzsegtek az alakváltók, ráadásul az egész telis-tele volt csapdákkal. Talán rossz felé indultunk, s lett volna sokkal egyszerűbb út is. Mi minden esetre az egészet bebolyongtuk, és a pókok kiszámíthatatlan támadásait igencsak megszenvedtük. Kemény harcok árán jutottunk előre, zsákutcából zsákutcába, bár a gondos csapdákkal őrzött kincsek némi vigaszt nyújtottak. Végül, a labirintus nyugati része felé vettük az irányt, és már-már úgy tűnt, megtaláltuk a kijáratot, amikor pokoli bűz csapta meg az orrunkat. Alakváltók és csontvázak hada rontott ránk, s volt köztük néhány méretesebb és sokkal erősebb, varázstudó példány is. Csakhogy Eeriel ekkor már a kard mestere volt, ráadásul az agya is elborult, így sokszor csaknem egyetlen csapása elég volt, hogy apró darabokra szaggassa ellenfeleit. Eközben azonban képtelen volt ügyelni azokra a csapdákra, amelyeket ugyan Imoen felfedezett, ám nem tudott hatástalanítani…

CHAPTER 7

Mi is történt, hogy a nagy segítőkészség forgatagában végül én voltam az, akit Flaming Fist katonák üldöztek, mert engem vádoltak az Iron Throne vezetőinek meggyilkolásával. Meg kellett találnom Sarevokot.

A katonák elől rejtőzködve igyekeztünk minél többet megtudni a városiaktól. Kénytelenek voltunk lemenni a csatornarendszerbe is, ahol a rengeteg patkányon kívül volt szerencsénk találkozni a helyi kiskirállyal, Schlumpshával is. Különös, sziszegő, krákogó hangjai kissé ijesztően csengtek itt a mélyben. Megdöbbentem, amikor ez a szerencsétlen elmondta, hogy valaha, még ifjú korában ő is járt Candlekeepben. Nem tudom, kik bízták meg azzal, hogy az életünkre törjön, de ez az emberi roncs nem mérhette fel, hogy becsapják és kihasználják. Az élete már túlságosan leegyszerűsödött ahhoz, hogy átlásson mások alantas tervein.

Magunk mögött hagyva a bűzös csatornarészt, az egyik feljárónál örömlányok tanyájára bukkantunk. Illatok, parfümök és pajzán kacajok töltötték be a folyosókat. Krystin és Slythe sorsa sajnos már akkor megpecsételődött, amikor Sarevok mellé álltak, megígérve neki, ha erre járunk, eltesznek minket láb alól. Azt nem állítanám, hogy könnyedén megöltük e törékenynek tűnő teremtéseket, mert erős mágia óvta őket, és akadt néhány segítőjük is. Haláluk nem okozott örömet vagy elégedettséget, de megtaláltuk náluk azt a meghívót, amelyre szükségünk volt ahhoz, hogy bejussunk a palotába, és végre szembenézhessünk ezzel a bizonyos Sarevokkal.

Az őr nem fogott gyanút, frissen szerzett papírunk ellenőrzése után simán beengedett minket. Odabent várakozott Baldur's Gate csaknem összes nemes embere.
A suttogásokból kiderült, ugyan

megrázta őket az Entar Silvershielddel történt tragédia, de belátják, az élet megy tovább, új főherceg kell. Sarevok ekkor lépett a terembe. Alázatot parancsoló termete és tekintete azt sugározta, ő lesz az az ember, aki megmondja, mi a kiút e veszélyes helyzetből. Szavait azonban nem fogadta osztatlan siker, hiszen a nemesek sem akartak háborút, hiába ajánlotta fel hatalmas vaskészleteit és zsoldosait a városnak Amn támadása ellen.
A feltörő zúgolódást azonban iszonyatos, recsegő, ropogó, cuppanó és nyálkás hangok nyomták el. A meghívott vendégek egy része ezüstös fényben vibrálni kezdett, majd a helyükön torz, sápadt testű alakváltók vicsorogtak. Nem volt idő megdöbbenésre, azonnal cselekednünk kellett, méghozzá úgy, hogy ártatlanok lehetőleg ne haljanak meg. Sarevok és szolgái természetesen mit sem törődtek ezzel, rávetették magukat mindenkire, aki élt és mozgott.
A kialakuló ádáz küzdelemben maga Sarevok nem vett részt, szinte megközelíthetetlennek tűnt a számtalan alakváltó miatt. Jahiera és Imoen azonban lényeket idézett, s a megjelenő farkasok és hobgoblinok gondolkodás nélkül rontottak a legfőbb gonoszságot megtestesítő alakra, hiszen ők nem mérték fel ellenfelük veszélyességét. Úgy tűnt, győzedelmeskedünk, bár ShadoWynnd és Chris is több sebből vérzett, mégis felcsillant a

remény, mert Sarevok láthatóan gyengülni kezdett. Lélegzet-visszafojtva figyeltem, összeesik-e, ám amikor már ereje végét járta, tér-idő kaput nyitott, és gúnyos kacajjal eltűnt. Döbbenten álltunk a tetemek között, meg sem hallva a nemes asszonyok rémült zokogását. Ilyen hatalmas mágia birtoklása félő volt, meghaladja képességeinket. De tudtuk, nem adhatjuk fel, ezért utána kellett mennünk. Igen ám, de merre…

Mindenek előtt a kikötőben lévő fogadóban pihentünk egy keveset, eladtuk a nálunk lévő felesleges fegyvereket és csecsebecséket, majd a Tolvajok Céhéhez siettünk, hiszen ha más nem, nekik biztosan tudniuk kellett, Sarevok merre menekülhetett. A ház alatt húzódó labirintus rendszerben szinte még érződött a menekülő ember izzadtságának bűze. Mégsem rohanhattunk esztelenül utána, számítottunk rá, hogy egy-két trükkel még megleckéztet minket. Hála Imoen kiélezett képességeinek, megtaláltuk a folyosókon elrejtett mágikus csapdákat, s viszonylag könnyen felleltük a kijáratot, ahol Winski Perorate feküdt vérbe fagyva. Utolsó erejével elmondta, Sarevok és én egy vérből valók vagyunk, s az ősi romok között, a templomban kell keresnem őt, hogy megmérettessünk mindketten…

Az alsóváros homályában nesztelenül lopóztunk a sírok között. Néhány támadónk akadt csupán, és óvatosan elkerültük az erre portyázó, láthatóan cseppet sem jó szándékú kalandozó csapatot. A templom előtt állva azon tűnődtem, vajon mi vár odabent, megtudom-e még, ki vagyok, s mi célból születtem…

A hatalmas kaput végül Eeriel nyitotta ki, megtörve merengésemet. Nem volt szükségünk szavakra ahhoz, hogy tudjuk, bent mire számíthatunk, és ki mit tegyen majd, ha eljön az idő…

Odabenn iszonyatos hideg csapott meg, több volt ez, mint a fagyos falak lehelete: az öldöklés, a gonoszság istenének ereje mart csontjainkba. Sarevok már várt minket, s amint felfedezte érkezésünket, rövid beszélgetést kezdeményezett arról, mily szánalmas is vagyok, s sorsom minden bizonnyal azonossá válik most a halállal. Nem hagytuk, hogy a feldördülő szavak megbénítsák szívünket, mindannyian tettük, amit kellett…

Ez a küzdelem volt a legádázabb, hiszen tétje nem csupán a puszta lét volt, hanem jóval több; nem magunkért küzdöttünk, nem adhattuk fel és nem veszthettünk, ha hinni akartuk a reményt.

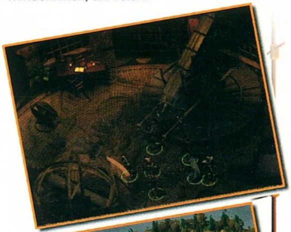
A harcosokat mágiavédelemmel vérteztük fel, mielőtt támadtak volna, ShadoWynnd tüzes és jeges íjakat lőtt ámulatba ejtő pontossággal ellenfeleinkbe, s mi hárman, Imoen, Jaheira és jómagam lényeket idéztünk, amennyit csak tudtunk, hogy a támadóink rájuk pazarolják el értékes varázslataikat, melyek túlságosan hatalmasak és erősek voltak ahhoz, hogy magunk túléljük őket. Chris vérben forgó szemekkel, a dühtől eszét vesztve rontott a számára minden gonoszságot megtestesítő emberre. Nem törődött magával, sebeivel, s hiába rohantam utána, siettem segítségére, elkéstem. Ugyanakkor hullott Sarevok csapásától a földre, amikor ShadoWynnd kilőtte azt a nyílvesszőt, mely lezárta testvérem evilági létét. Mintha az idő lelassult volna, láttam Christ a feneketlen semmibe zuhanni, ugyanakkor a mellettem suhanó nyíl becsapódását is észleltem… Aztán végtelen lassúsággal Sarevok is összeesett, bajtársam holtteste mellé, s testéből lassan szikrázó porszemek áramlottak az istenek felé…

… Elfeledett birodalmakban jártunk, ahol minden lépés a titkok világába vezetett, és a felfedezés izgalma ott vibrált, lüktetett a lépések keltette finom neszekben, a szívünkben…

Köszönöm nektek, hogy elmesélhettem!

UTÓSZÓ

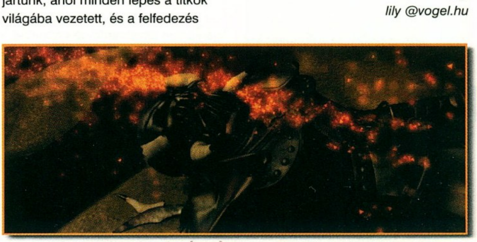
Nem akartam a történetet megzavarni ezzel, de némi megjegyzésre még szükség van. Mindenek előtt még mindig úgy gondolom, hogy ez a játék multiplayer módban a legfantasztikusabb, és köszönöm mindenkinek, aki velem



kalandozott az elmúlt hetekben. A történetet, amelyet itt elmeséltem, én éltem át. Más karakterekkel Te egészen másként élheted meg, sőt számos küldetés is kimaradt, tudom, s akadt olyan is, melyet már nem volt idő megoldanom. Pontosan ezért kezdem el újra, elölről, méghozzá ez alkalommal új szerepben, egy legendás sötét elffel…

Nem kívánok vitázni a Baldur's Gate ellenpártiakkal, és valóban szükség van angol tudásra ahhoz, hogy igazán élvezetes legyen a történet. De ez a játék nem egyszerű "hack and slash", jóval mélyebb tartalma van, s maximálisan átélhető, ha van kis képzelőerő a koponyádban…

Lily
lily @vogel.hu



RollerCoaster Tycoon

Lehunyt szemmel hallgatom a zsivajt. Kacagás, vidámság és felhőtlen boldogság gurul a levegőben, a sivalkodó gyerekek nevetése betölti a napsugaras teret. Milyen jó is kicsit elidőzni ezekben a pillanatokban, melyeknek még a hétköznapoktól fásult felnőttek sem tudnak ellenállni! Hiszen mindannyiunknak szükségünk volt, van és lesz erre: olykor kicsit kikapcsolódni, nem gondolni múltra, jövőre; csak élni, bele a jelenbe...

ÁLMODJ VIDÁMPARKOT!

Milyen régen is volt már, amikor beszereztem életem első PC-jét és egy DX2-66 boldog tulajdonosaként, immáron végre saját gépen tesztelhettem a Theme Parkot. Szinte megunhatatlannak tűnt, és végre olyan programmal volt dolgom, melyben nem a gyilkolás, a háború és a hódítás került az előtérbe. Rosszmájúak mondhatják, hogy „Nem ez, persze, hanem a pénz. Mennyivel jobb az?!" Nos, igen, valóban, sok szempontból igazuk is van. De azért - azon kívül, hogy fontos volt a vidámpark befektetéseihez - a lényeg mégsem csupán az anyagi siker elérése volt, hanem célokat adott, melyek megvalósításának legfontosabb eszköze az emberek önfeledt kikapcsolódásának minél teljesebbé tétele volt...

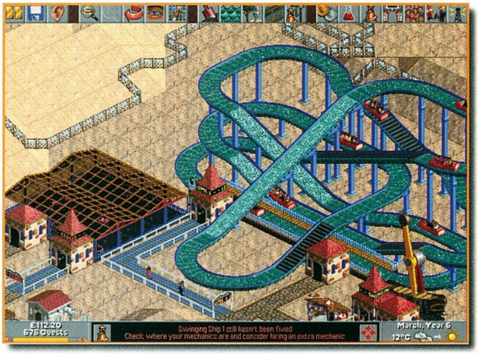
Aztán teltek a hónapok, pörögtek a processzorok, és a Theme Parkon kifogott a megállíthatatlan fejlődés. Azt hittem, már sosem lesz lehetőségem vidámpark tervezésére, de szerencsére tévedtem. Idén, még éppen a húsvéti ünnepek előtt megérkezett Rollercoaster Tycoon, melyben más gondom sem volt, mint boldoggá tenni az embereket. Legjobb!!! :))))

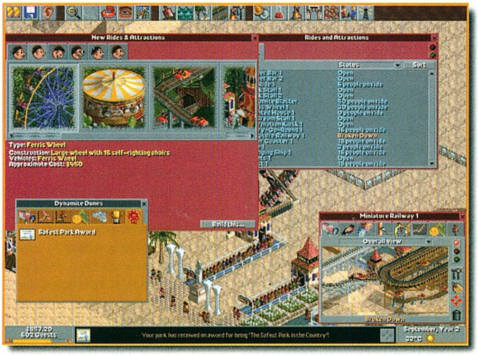
MIT, HOGY

Chris Sawyer neve gondolom, ismerős, hisz mindannyian bizonyára legalább hírét hallottátok a Transport Tycoonnak. Ez úttal ez a vidámpark építő szimulátor az ott jól bevált engine-ra készült el. A játék kezelése igazán végtelenül egyszerű, mégis - szinte az utolsó részletig - minden a te kezedben van. Lássuk!

A program elindítása után lehetőséged van a lassú tempójú oktatómód (tutorial) megtekintésére. Ebben megfigyelheted, hogyan is néz ki nagyjából ez az egész. Ebbe a játékba is bármikor bekapcsolódhatsz, illetve ha úgy érzed, már egyedül is boldogulsz, nekikezdhetsz az első kihívás teljesítésének.

Számos scenario közül lehet választani, mindegyikben adott feladatot kell teljesítened, és ez alkalommal, ha kudarcot vallasz, az nem jelenti azt, hogy egész addigi munkád hiábavaló lenne. Nyugodtan tovább játszhatsz, csupán saját örömödre. Azért nem árt elolvasni, mi a cél, mert további pálya lehetőségek nyílnak meg előtted,





amint az előzőeket teljesítetted. A leggyakoribb feladat, hogy adott időn belül el kell érned bizonyos szintű látogatottságot és tetszés indexet. Olykor teljesen üres terepen, míg máskor félkész, mások által tervezett parkban teheted ezt meg.

Az indítás utáni első lépésként ajánlanám figyelmedbe a bal szélső ikont. Ezzel megállíthatod a játékot, s nyugodtan körülnézhetsz. A képernyő legnagyobb részét természetesen maga a játéktér foglalja el. A fenti keskeny sávban találod a kezelés ikonjait, az alsó sorban pedig az információ ablakokat.

Menjünk sorba!

A kezdeti néhány ikon csupán a szokásos funkciókat látja el: játékállás töltése, mentése, beállítások, hang ki-be stb. Az első igazán érdekes gomb a „szem" lesz. Segítségével átlátszóvá teheted a legkülönfélébb dolgokat (pl. épületeket, fákat, embereket). Ez jelentős támogatást nyújthat például az utak építésekor. Itt kérheted azt is, hogy az egyes építmények magasságát apró számok jelöljék. Ez is több esetben hasznos lehet, főleg amikor valamelyik játék ki- és bejárata nem a talajszinten helyezkedik el, vagy amikor utakat akarsz magasabban vezetni stb. Szintén örvendetes, hogy a játéktér forgatható, méghozzá kilencven fokkal. Így mindig tökéletesen beláthatod parkod rejtett zugait.

A térkép melletti ikonnal kezdődnek a konkrét építési lehetőségek...

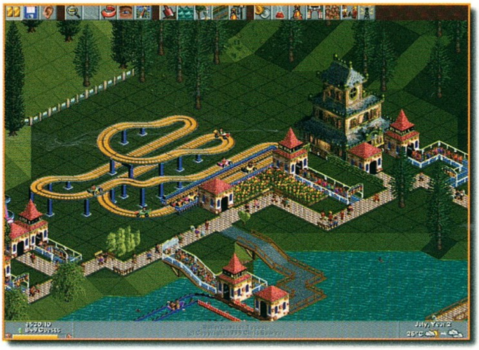
Felszínrendezés. A küldetések a legkülönbözőbb terepeken zajlanak, hegyek és völgyek között, tavak mellett, és amit csak el tudsz képzelni, mindenhol. Ezért fontos megtanulnod a tereprendezés finomságait és leggazdaságosabb módszereit. A földet ásó ikonra klikkelve új ablak nyílik meg. A talajszint emelése illetve csökkentése az általad választott méretű területen (1x1-5x5) és részben (negyed-teljes felület) történik. Itt van módod füves, homokos, földes vagy sziklás felszín létrehozására is. A lapáttal szomszédos hullám ikon ugyanezt teszi lehetővé a vízzel borított területeken.

Látványtervezés. Talán mondanom sem kellene, de ez a hely akkor tölti be park funkcióját, ha valóban

úgy is néz ki: olyan szép és kellemes környezet, amely már a puszta látványával is örömet okoz. Ezért szükséges, hogy ügyelj ennek részleteire is. A kínálatra nem lesz panasz, rengeteg féle fa, bokor és virág ültetésére nyílik lehetőséged, sőt a park hangulatát megadó tárgyakat is te választhatod ki és helyezheted el (lámpák, padok, szökőkutak, szobrok). Külön érdekesség, hogy létrehozhatsz egyiptomi vagy római stílusú, sőt bánya övezeteket is.

Utak. Az úthálózat kialakításának fontossága egyértelmű. Itt is választhatsz a látványba leginkább illeszkedő burkolatot, mégis leginkább arra ügyelj, hogy a látogatók ne vesszenek el. A labirintusépítő fantáziádat egyelőre tedd félre elmédben, csak ne túl mélyre, mert arra is szükség lesz még!

Ebben az ablakban találod meg azokat az ikonokat, melyek segítségével különböző irányokba és szintekre emelheted, illetve



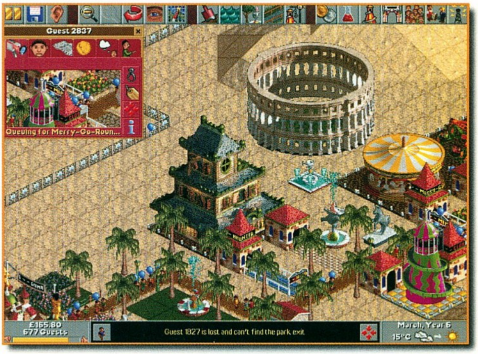
süllyesztheted (víz alá nem) az utakat. Külön meg kell adnod az irányt és a célzott szintet is. Itt találod a sorbanállók létesítésének lehetőségét is.

Játékok és szórakozóhelyek. Az összes felfedezett játék és szórakoztatási lehetőség ide kerül. Ezeket hat típusba sorolják. 1. Utazgatás. Ilyen például a kisvonat. Szép, kényelmes, minden korosztály számára szórakoztató. Látogatottsága teljesen átlagos. 2. Kellemes időtöltések. Közöttük találod az óriáskereket, a körhintát vagy például a csúszdát. Nem ezek azok a helyek, amelyekért a látogatók a parkodba jönnek, de ha már itt lesznek, biztos lehetsz benne, hogy egy-egy menetre befizetnek. 3. Hullámvasutak. Ki tudja miért, az emberek szeretik, amikor szembesülnek önnön határaikkal és korlátjaikkal, s előkerül a mersz, valamint a lehetőség, hogy fizikai valódban megtapasztald, milyen is az a sebesség... Rengeteg féle és fajta hullámvasutat építhetsz, mindegyik típusban tervezhetsz magad is, de választhatsz kész szerkezetet is. Eleinte érdemes a rendelkezésre álló terveket felhasználni, mert ilyent megálmodni igencsak időigényes és felelősségteljes dolog. Ha mégis vállalkoznál erre, ajánlom, hogy feltétlenül teszteld le, a menet mennyire lett biztonságos, mert az emberek itt is kirepülhetnek, balesetet szenvedhetnek, sőt a túlságosan veszélyes helyekre fel sem ülnek! 4. Izgalmas játékok. Itt leginkább a gyomortartalom mozgatásán van a hangsúly, tehát ide sorolják a hajóhintát, a forgókat és hasonlókat. Ezek mindig népszerűek, viszont be is töltik az imént említett szerepet. Ugyanis az érzékenyebb emésztőszervvel rendelkezők bizony gyakran a kijáratnál vagy a közelben szabadulnak meg nemrég fogyasztott táplálékuk egy részétől... 5. Vizes mókák. Ezek is rendkívül népszerűek. Nincs is jobb, mint forró nyári napokon kristálytiszta hideg vízben csúszdázni. Általában ezek a szerkezetek is akkor mennek élményszámba, ha mindenféle bukfenceket, hullámokat és csavarokat tartalmaznak, ezért szintén érdemes takarítót rendszeresíteni a közelbe. 6. Bódék. Itt találod az összes boltot és egyebet, amit szorgos kutatóid felfedeznek. Ilyenek például a büfék, az esernyő- és léggömbárus valamint a mellékhelyiségek is. Ez utóbbi esetében szerintem inkább mondj le a csekély haszonról...

Itt most kis kitérőt tennék, hogy megmutassam, hogyan is néz ki egy új szórakozóhely létesítése. Első lépésként természetesen választanod kell, mit is akarsz létrehozni. Nekem mondjuk bejött, hogy mindegyik típusból építettem legalább egyet, biztosítva ezzel a park folyamatos népszerűségét. Ez a "taktika" viszont gondot jelenthet az igencsak költséges hullámvasutak megjelenésekor. Mindenképpen ügyelned kell a folyamatos fejlesztésekre, ha nem akarod elveszteni a látogatók érdeklődését. Tehát, a választás után meg kell találnod a megfelelő helyet, és gondoskodnod kell arról is, hogy semmilyen tereptárgy (pl. fa) ne akadályozza az építkezést.
A különleges pályákat igénylő menetek esetében mindig választhatsz, hogy magad tervezed meg (build custom design) azt, vagy választasz a felsorolt, kész tervek közül. Ez utóbbi esetben a kamerára klikkelve lehetőséged van megnézni a készülő művet. Az ablakban megtalálod azokat a kulcsfontosságú információkat is, melyek alapján dönthetsz, melyik legyen az a bizonyos kedvenc. A legfontosabb adatok: izgalom (excitement), erősség (intensity), émelygés (nausea), sebesség (speed). A többi műszaki információ kevésbé lényeges. Ha elhelyezted, illetve megtervezted a játékot, akkor lesz még némi tennivaló. Például le kell tenned a be- és kijáratot, és

CD mellékletünkön érdemes bogarásznotok, mert megtalálhatjátok rajta a tizennégy legújabb hullámvasút tervét. Egészen pontosan ezeket: Katie (Wooden Wild Mouse RC), Tamsen (Wooden RC), Karen (Wooden RC), Kathryn (Steel Mini RC), Louise (Steel Mini RC), Shona (Steel Mini RC), Sarah (Mine Train RC), Liz (Steel RC), Kellie (Steel RC), Victoria (Stand-up RC), Brooke (Corkscrew RC), Ingrid (Corkscrew RC), Margaret (Suspended RC), Melanie (Inverted RC).

EXTRA TERVEK



természetesen utakat is kell vezetned ezekhez. A bejárathoz sorbanállókat kell kapcsolni, ezek hosszának megválasztásakor vedd figyelembe, hányan tudnak az adott helyre egyszerre bemenni és az mennyire népszerű. Az emberek nem szeretnek túl hosszan várakozni! Annál inkább jó néven veszik, ha látják, fontos számodra, mi hogy néz ki. Ezért érdemes ügyelni az egyedi festésre. Ezt annyira részletesen meghatározhatod, hogy a kocsikat akár egyesével is átmázolhatod! A szórakozóhelyeket a lámpák aktiválásával nyithatod (zöld), illetve zárhatod (piros), és lehetőség van teszt üzemmódra is (sárga lámpa, majd stopper). Ez utóbbit főleg a saját tervezésű, kétségesen veszélyes helyek esetében érdemes kipróbálni.

Minden játéklehetőségnél kikérheted, hányan látogattak eddig be oda, mi volt a véleményük, sőt, beállíthatod az üzemelési rendet (teljes megtöltésre várjon-e, milyen időközönként induljon stb.). A későbbiekben időnként nem árt rápillantani arra is, hogy az üzem egyáltalán nyereséges-e (profit).

Akkor most térjünk vissza az ikonok áttekintéséhez!

Piszkos anyagiak. Ezeket az érméknél találod. Az első fülnél tekintheted át a havi lebontású költségvetést, és itt tudsz hitelt is felvenni. A következő három ablakban grafikonok segítségével tekintheted át a dolgokat, míg az utolsóban (de nem utolsó sorban!) különféle kampányokat

szervezhetsz. Ez igen hasznos lehet, főleg a kitűzött cél határidejének utolsó hónapjaiban, amikor például szükség van még néhány látogatóra vagy ilyesmi. Az opciók között többek között szerepel ingyen jegy osztása (free entry), a park hirdetése (advertising campaign) vagy egy-egy konkrét szórakozóhely népszerűsítése is.

Kutatás. A lombiknál két ablakot nyithatsz meg. Az elsőben található, hogy éppen min dolgoznak kutatóid, mikorra készülnek el és mi az, amit utoljára kifejlesztettek (ráklikkelve odaugrik). A másodikban állíthatod be, hogy havonta milyen összeget szánsz erre a célra, és a kutatások terén mi élvez prioritásokat. Lehetőséged van tehát egyes szórakozóhely-típusokat kiemelni.

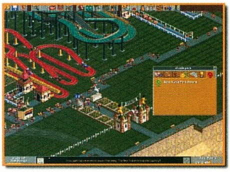
Szórakozóhelyek. Itt találod összegyűjtve az összes menetet. Ez az ablak hasznos, ha szinte folyamatosan nyitva van, mert így jól látható, ha valami éppen lerobban, vagy más gond van.

Vidámpark. Az egész parkot érintő dolgokat találod itt. Lehetőséged van a hely

nyitására, zárására, átnevezésére, új terület megvételére, a park értékének és a vendégek számának figyelemmel kísérésére. A serlegnél megtalálod, mi lenne az adott pálya rendeltetése, ha úgy gondolnád, egye fene, mégiscsak igazodsz a kitűzött célokhoz... ;-)

Látogatók. A parkban lévő összes vendég tevékenységét és reakcióját figyelemmel kísérheted itt. Egy ideig még szórakoztatónak is találtam elnevezni őket... Bertalan volt az egyik kedvencem; kedves, vidám emberke, sosem nyafogott vagy ilyesmi, kicsit hiányzik.

Munkások. Négyféle alkalmazottra lesz szükséged. Mindenek előtt takarítókra, akiknek megadhatod, hogy a négyféle



tevékenység közül mit tegyenek (seprés, locsolás, kukaürítés, fűnyírás) és hol (a lábnyomokkal jelölheted ki a zónákat). A fűnyírás az egyetlen, amit érdemes kiiktatni, vagy legfeljebb ötből egy takarítónak megengedni, mert - ki tudja miért - ezeknek az embereknek különös vonzalma van a pázsit kaszabolásához, ezért hajlamosak végzetesen belefeledkezni ebbe a tevékenységbe. Szép, szép a frissen nyírt üde gyep, csak

ha az emberek bokáig járnak a szemétben, nem igazán tudja őket meghatni.

A szerelőkkel már nem lesz ennyi gond, bár olykor a legtekervényesebb úton igyekeznek a meghibásodott menetekhez. Ők felügyelik és javítják a szórakozóhelyeket.

A biztonsági őrök feladata azt hiszem, teljesen egyértelmű, én maximum egyet szoktam felvenni, és csak azért, hogy ilyen is legyen.

Az állatfiguráknak öltözött emberek leginkább a kicsinyek körében népszerűek. A választható panda, elefánt vagy tigris jelmez által kiváltott hatásokban nem fedeztem fel különbséget.

Üzenetek. Itt találod az összes eddig kapott üzenetet. Nem sok értelme van, talán ha pár percre magára hagyod a játékot, akkor érdemes átfutni, mégis mi történt, amíg távol voltál...

Most hogy sikerült végigfutni az ikonsoron, igazán mindent tudsz. Ami még említésre érdemes: a bal alsó sarokban folyamatosan látható a park népszerűségi indexe és látogatóinak száma. Ha itt apró zöld nyilat látsz, akkor ez egyre növekszik, míg ha pirosat, akkor csökken. A jobb oldalon találod a dátumot és az aktuális időjárás előrejelzést.

A középen rendre feltűnő üzeneteket mindenképpen érdemes figyelemmel kísérni, hiszen innen tudhatod meg, ha valami gond van, és a látogatók is itt adnak hangot véleményüknek. Az itt feltűnő ikonra klikkelve pillanatokon belül képbe hozhatod a baj helyszínét.

TIPPEK

- Mindig zárd be a meghibásodott szórakoztató helyeket, amíg meg nem javítják, mert csak így veheted elejét a komolyabb baleseteknek.

- Ügyelj a részletekre, ne sajnáld az időt például a szerkezetek átfestésére vagy a finom részletek áttekintésére.

- Nagyon ügyelj az úthálózat kiépítésére, és ezen belül is arra, hogy a látogatók rálássanak mindenre, ezáltal felkeltheted érdeklődésüket.

- A díszítő elemek nem értelmetlenek; a vendégek szeretik a harmonikus környezetet, szívesen leülnek a padokra, csodálják a szökőkutakat, s ha van kuka, a szemetet sem dobálják el.

- Ha csökkenne a park népszerűsége, inkább vegyél fel kölcsönt, és fordítsd reklámra, minthogy elveszítsd hírnevedet.

- Ne bonts le hegyeket, használd ki a természet kínálta lehetőségeket. Az emberek imádják az alagutakat!

INTERNET

A játék honlapja rendszeresen bővül. A napokban jelent meg egy új, hivatalos scenario, sőt fent van több új szórakozóhely is, és rengeteg játékos küldi fel és cseréli az általa megtervezett meneteket. Aki teheti, ide kukkantson be: **www.rollercoastertycoon.com**

ÉRTÉKELÉS

Amikor kezembe vettem a programot, bevallom, aggódtam, hogy Theme Park klónt kapok csupán. De Chris Sawyer ismét megmutatta, mire képes, s olyan játékot tett az asztalra, amellyel hetekig lehet szutyorogni. Hamar felkeltette a figyelmemet, hogy minden hullámvasút valamilyen női nevet visel, de ezt - főleg így tavasszal - valahogy meg tudom érteni. Egy biztos, ez a hihetetlenül részletgazdag szimulátor üde színfoltja a tavaszi szoftverpiacnak, még akkor is, ha igazából nem nyújt forradalmi újításokat, s nem büszkélkedhet kiemelkedő grafikával. Hangulatos, élvezetes és vidám. Ránk fér!

Lily

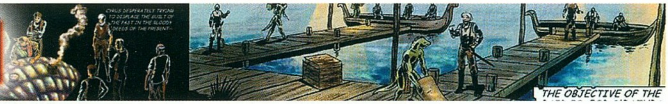
89%

3DFX D3D

Hasbro Int. / www.hasbro-interactive.com
Microprose / www.microprose.com
Pentium 90 / 16 MB RAM / 45 MB HDD

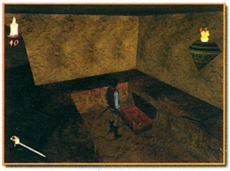
87%
85%
92%

Redguard



„Remélem, eljut hozzád a levelem, barátom. Utazásaim során elvetődtem Stros M'Kaiba. Három hónapja senki sem látta a nővéredet. A legrosszabbtól tartok. Pár hétig itt maradok, hogy megtudjam, mi történt. Ha ez idő alatt ideérnél, a Draggin Tail fogadóban megtalálsz. Tobias"

Az Elder Scrolls sorozat régi hagyományokra tekint vissza. Na, nem mintha ez olyan nagy szó lenne, de azért jó pár év eltelt az első rész, az Arena megjelenése óta. Sajnos az még meglehetősen feledhető játéknak bizonyult - bár őszintén bevallom, én az RPG-k esetében szinte kötelezőnek számító minimum fél óránál nem is szántam rá több időt. Egyszerűen nem tudott megragadni. A második rész még sanyarúbb sorsra jutott, azt már meg se néztem. Sőt, most kicsit el is bizonytalanodtam, hogy létezett-e ilyen egyáltalán.



Nos, mindezen előzmények dacára azt kell mondjam, hogy a harmadik rész, a Redguard egész élvezetesre sikeredett. Nem, ez nem elég kifejező: kimondottan tetszik. Ehhez azért hozzá kell tennem, hogy szinte minden tekintetben szakított elődeivel, csak a világ, amelyben játszódik maradt ugyanaz.

Az első változás, ami szembeötlik, a grafika terén jelentkezik. Az eddigi Quake-szerű nézettel ellentétben most – amúgy Tomb Raider módra – kívülről irányíthatjuk hősünket. Ez magával hozza az általam olyannyira utált ugrálós részek megjelenését (bár szerencsére kevésbé hangsúlyosan, mint más játékokban), illetve a harcrendszer módosulását is, ami megközelítőleg kimerül abban, hogy szembe kell fordulni az ellenféllel, folyamatosan nyomkodni a támadás billentyűt, és néha a különféle vágások végrehajtása érdekében az előre nyíllal megcifrázni az egészet. Nem valami nagy szám, de nincs is ennél többre szükség.

Persze, egy vérbeli RPG esetében nem éppen ez a csaták lebonyolításának legideálisabb módja, de itt jön be a második, az előzőnél sokkalta fontosabb változás: ez nem szerepjáték! Teljesen meg voltam döbbenve, mikor az első pár perc játszadozás után még mindig nem sikerült elővarázsolni a karakterlapot. Aztán,

Sancre Tor háborúdúlta területei közelében született. Apja, Borgas a Védelem Háza kapitányaként szolgált egy kereskedő családnál. Nem sokkal fia születése után életét vesztette egy csatában. Tobias az apja hőstetteiről szóló történeteken nőtt fel: veszélyes tájak, vad ütközetek képei lebegtek szeme előtt. Amint megtehette, Haafingarba utazott, és tengerésznek állt Wulfharth Heirs flottájába. Később eldobta rangját, és csempészettel kezdett foglalkozni.

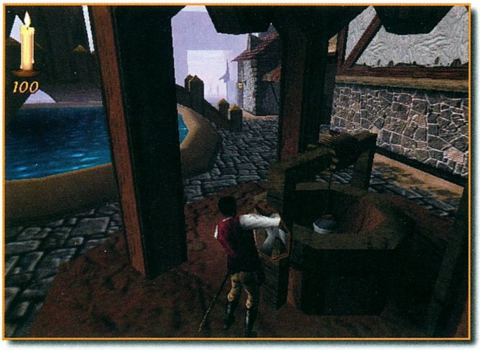
Sentinelben találkozott Cyrusszal, aki régóta arról álmodozott, hogy elhajózik Hammerfellből. Mikor Cyrus megölte Iszara, a nővére férjét, Tobias magával vitte őt.

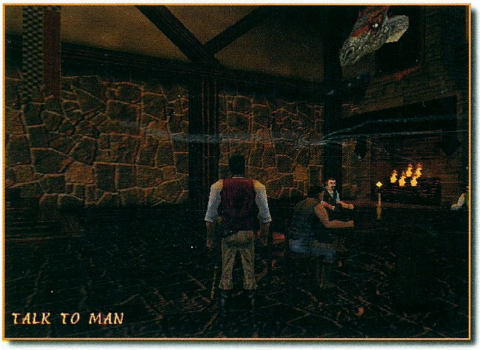
A Könnyek Rajtaütése után útjaik szétváltak, csak S'rathran, a khajiiton keresztül érintkeztek egymással. Tobias legutóbbi üzenete Stros M'kaiból érkezett, ahol Iszara letelepedett.

▶ TOBIAS

Cyrus Sentinelben, Hammerfell fővárosában született. Miután részegségében egy párbaj során megölte nővére férjét, el kellett szöknie szülővárosából. Egy kalózcsapatba állt, ahol Tobias kapitány vezetése alatt zsoldosként szolgált. Bejárta az egész országot, áruba bocsátva erejét akár koldusok, akár kiskirályok számára. Mikor meghallotta, hogy nővére eltűnt, felkerekedett, hogy megtalálja őt, és talán elvesztett nyugalmát is.

▶ CYRUS





mikor végiglapoztam a kézikönyvet, hogy na, mi van már, kiderült, hogy azért, mert nincs is. A készítők egyszerűen

úgy döntöttek, hogy fölöslegesen bonyolítaná a játékot, ha a fejlődésre is kellene koncentrálni, arról nem is beszélve, hogy nem is igazán illene ebbe az új stílusba.

Rendben van, nem szerepjáték. De akkor micsoda? Nos, talán leginkább az akció-kaland kategóriába lehetne sorolni, a King's Quest 8 mellé. Vagy inkább fölé, mivel annál minden szempontból jóval többet nyújt. A készítőknek sikerült megvalósítani, hogy az érdekes történet mellett a game még játszható is legyen.

Mondjuk, a beszélgetések kissé zavarosra sikeredtek. Sok emberrel szóba lehet elegyedni, akik szinte alig várják, hogy az életük során megszerzett összes tapasztalatot egy percbe sűrítve átadhassák a szerencsétlen érdeklődőnek. Ez annál meglepőbb, mivel mindegyikük egyetért abban, hogy nem szabad senkiben sem megbízni, hisz nap, mint nap tűnnek el emberek pusztán egyetlen, a kormányzót szidalmazó szóért. Hm.

Ennek ellenére a játék hangulatára nem lehet panasz. Az első negyed órát szinte csak azzal töltöttem, hogy föl-le mászkáltam a városka utcáin. Elidőztem kissé a főtéren álló medence mellett, sétálgattam a palota kertjében, megcsodáltam a monumentális szobrokat, és általában véve úgy éreztem magam, mintha ott lennék abban a világban. Ráadásul, hála az abszolút egyszerű játékmenetnek, merengésemben nem zavartak meg bonyolult kérdések, mivel ilyenekkel jóformán nem is találkoztam. Mentem, beszélgettem, elmondták, hogyan tovább, továbbmentem. Na jó, a dolog azért ennél kicsit összetettebb volt, de csak árnyalatnyival. Éppen csak annyival, hogy adott helyszínt nem kellett ötezerszer bejárom , mert nem tudtam megszerezni valamilyen tárgyat.

Na, hogy azért valami negatívumot is írjak, a játék kizárólag software-es, illetve Glide-os üzemmódban indítható. Mit mondjak, azért a mai 3D helyzet mellett kizárólag a 3Dfx-re építeni elég merész húzás …

A másik problémám a hangokkal volt. Időnként beszéd helyett borzalmas, majdhogynem érthetetlen recsegés jött csak ki a szereplők torkán. Nos, könnyen lehet, hogy ez az SB Live!-omnak volt köszönhető, ugyanis kipróbáltam még három másik gépen is, és ott mindegyiken tökéletesen szólt. A fene sem érti, mi lehetett a gond, de azért bízom benne, hogy nem a programozók végeztek rossz munkát.

Mindenesetre, összességében azt mondhatom, a program kellemes meglepetést okozott nekem.

Noha csak 23 éves, bajtársai már most sokat megélt veteránként tartják számon. Nyughatatlan természete nem volt képes elfogadni, hogy egy csöndes, unalmas farmon kelljen leélnie életét; 16 éves korában megszökött családjától, és beállt a Harmadik Légió kötelékeibe. Pályafutása mozgalmasan kezdődött: szinte azon nyomban a fővárosba vezényelték a sereget, hogy leverjék az ott kitört lázadást.

Azóta sok év eltelt, és a terjeszkedő birodalom szinte minden zugát bejárta. Számtalan csatát megvívott, melyek nyomai kitörölhetetlenül belevésődtek bőrébe… és lelkébe. Egy pohár erős borért bármikor elmeséli, miként mészárolt le egy alkalommal egymaga harminc macskaembert. „Férfi, nő vagy gyermek, nem számított – Pottreid tábornok felajánlotta nekik a megadás lehetőségét.”

Most Hammerfellben teljesít szolgálatot Lord Richton személyes testőreként. Vad lelke nem nyugszik, várja a csatába hívó szót, de a parancsnak megfelelően árgus szemekkel figyeli a helyi lakosságot, míg az uralkodó máshova nem irányítja.

ATTREBUS

Egyáltalán nem erre számítottam, de végtére is nem bánom, hogy gyengécske RPG helyett szórakoztató akció-kalandot kaptam. Ha nem is az év játéka, a készítőinek azért nem kell szégyenkezniük.

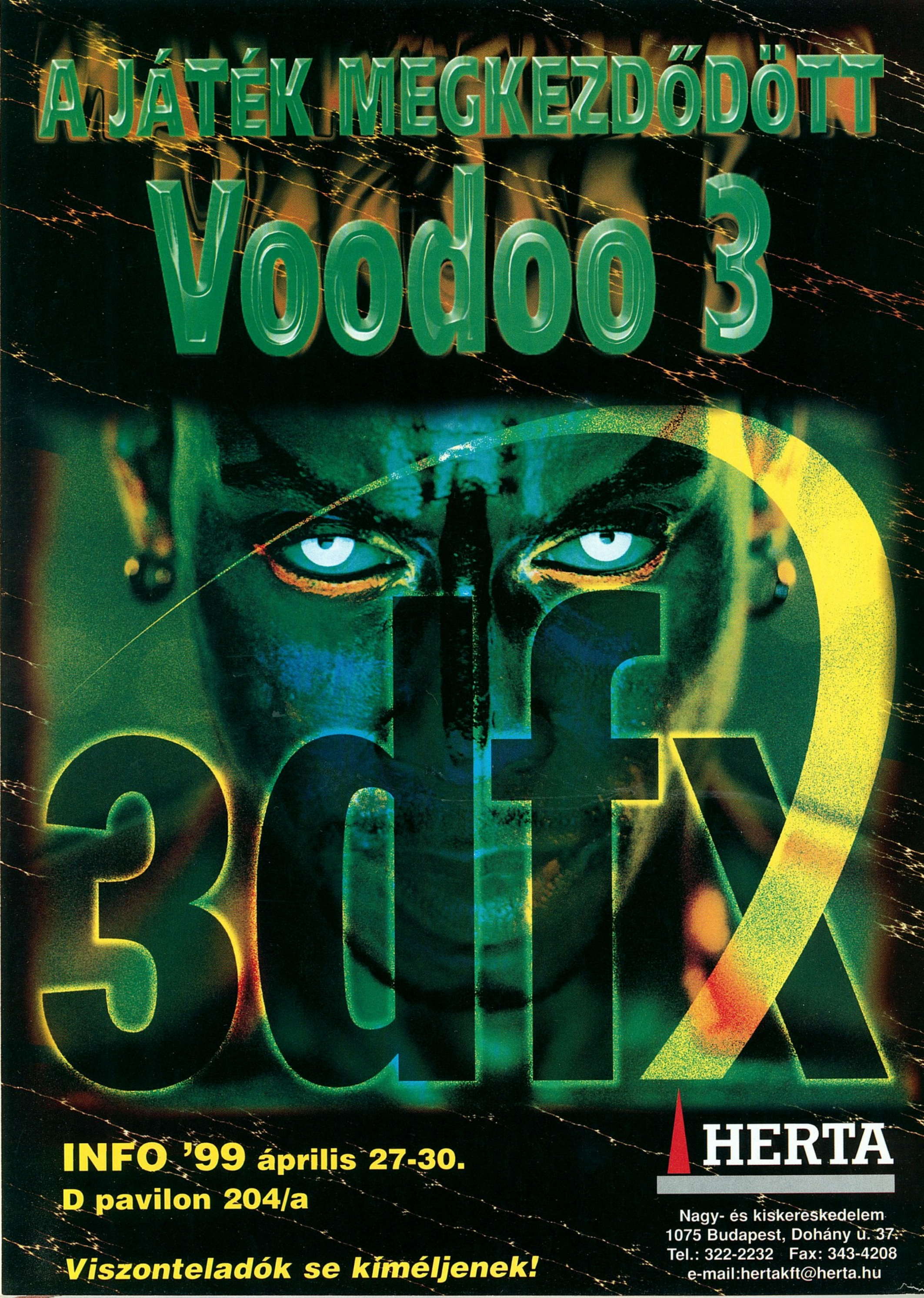
Bird
Rainbird@freemail.c3.hu

90%

3DFX D3D

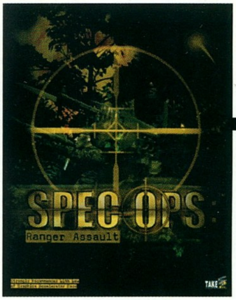
Virgin Interactive / www.vie.co.uk
Bethesda Softworks
Pentium 166 / 32 MB RAM / 350 MB HDD

82%
80%
85%


A JÁTÉK MEGKEZDŐDÖTT
Voodoo 3
3dfx
INFO '99 április 27-30.
D pavilon 204/a
Viszonteladók se kíméljenek!
HERTA
Nagy- és kiskereskedelem
1075 Budapest, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
e-mail:hertakft@herta.hu

Saitek
A tökéletes játék kontroller melyet Ön saját kezére alakíthat.
TERRATEC
PROMEDIA
Xlerate Pro
A3D2.0 -Aureal Vortex 2 chip
+digitális kimenet!
PCI Sound Card
XLERATE PRO
Ultimate 3D Audio for accelerated gaming
TERRATEC
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
3d, Virtual dolby, és dolby pro logic hangszorók
és hangrendszerek
EPoX
Alaplapok
ORCA
Számítógépcsalád
Hercules
Grafikuskártyák
CHERRY
Billentyűzetek

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

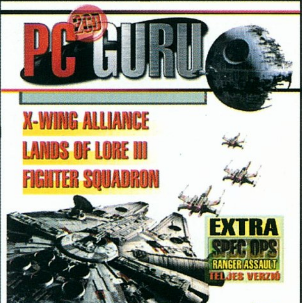


Június 30-ig változatlan áron!

1 évre..............9600 Ft

1/2 évre.........4800 Ft

Aki június 30-ig előfizet,
ingyen jut a minden számban megjelenő
teljes játékhoz
és annak magyar nyelvű leírásához!



Számolj utána!

Havi 800 Ft-ért 116 oldalas, színes magazint kapsz, CD mellékletén a legfrissebb demókkal, ráadásként eredeti játékot magyar nyelvű leírással!

TopWare AG
6.995 Ft
GET MEDIEVAL
TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!
A RÉGI C64-ES IDŐKET IDÉZŐ ARCADE-TIPUSÚ JÁTÉK AZ ÚJ KÖVETELMÉNYEKNEK MEGFELELŐ GRAFIKÁVAL.
LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÜZDELEM A VÁRTORNYOKBAN HUMOROS DIALÓGUSOK TÖMKELEGÉVEL: KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL DARIMILL SÁRKÁNYT ÉS TEREMTMÉNYEIT!
"Az 1998-as év legfelkapottabb játéka."
6.995 Ft
RAGE of MAGES
Magyar nyelvű kézikönyvvel!
25 küldetés, csodálatos hang- és képeffektek. 300 fegyver, 50 különböző ellenfél, egyszerre akár 16 játékos!
Vészhelyzet - 4.995 Ft magyar nyelvű szoftver
RoboRumble - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver
SILVER GAMES I. 10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft
MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft
Knights & Merchants - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver
JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft! Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével
EARTH GOLD EDITION magyar nyelvű kézikönyvvel - 4.995 Ft
MICROGRAFX DESIGNER 6.0 magyar nyelvű "help"-pel - 4.995 Ft
AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
Találkozzunk az INFO '99 Szakkiállításon, a D pavilon 301/i standján!
Travelbox
SHOGO mobile armor division
6.995 Ft
Quake-típusú játék csúcs 3D grafikával.
Kétféle játékmód: lábon és egy harci robot belsejében.
Ments meg egy várost és a testvéredet egy őrült admirális őrült tervétől!
Egy idegen bolygó.
Egy elveszett testvér.
Egy megtalált szerelem.
Egy küldetés...
TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!
Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a TopWare AG kizárólagos magyarországi képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.
Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-905
E-mail: tbh@interdnet.hu

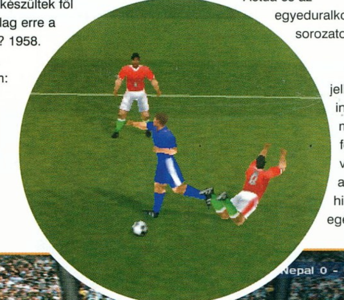
Viva Football

MOST LŐJ, MOST LŐJ, GÓÓÓÓL!!!

1954 nyarán a Magyar Labdarúgó Válogatott Puskás Ferenc vezetésével elvesztette a világbajnoki címet. Ez a tény már önmagában is örök nyomot hagyott minden játékosunkban, ráadásul az egész ország gyászolt. Nyugat-Németország válogatottja a tőle megszokott kimért játékot hozva, nagy csatában ugyan, de 3:2 arányban felülmúlta az idegesen játszó magyarokat...

...több, mint két év telt el azóta, megkezdődtek az 1958-as labdarúgó világbajnokság selejtezői. Magyarország csoportellenfelei Bulgária és Norvégia voltak, az oda-visszavágók lejátszása után csak a csoportelső juthatott tovább. Az első meccsen önbizalom-hiánnyal küzdő magyarok mindössze 1:0-ra verték a norvégokat, igaz idegenben. Aztán a bolgárok ellen a Népstadionban fiaink már felszabadultabban játszottak, és 2:0 arányban győzedelmeskedtek. Következtek ismét a norvégok, Budapesten is sikerült legyőzni őket 2:1-re. Az utolsó mérkőzés már csupán formalitás volt, hiszen a korábbi csalódottságot maguk mögött hagyó játékosok akkorra már továbbjutottak: szófiai kirándulásuk 2:0-ás sikerrel zárult. 1958. június 6-án kezdetüket vették a vb-csoportmeccsek: a sorsolás nem kedvezett a magyar csapatnak, hiszen Ausztria és a Szovjetunió mellé az akkor már mumusnak számító Nyugat-Németország került a mi csoportunkba. Ennek megfelelően ez a vb-szereplés bizonytalanul indult: a nyitómeccsen a négy évvel ezelőtti döntő résztevői 1:1-et játszottak egymással. Aztán biztos győzelem következett az osztrákok ellen (4:2), bizakodni kezdtünk. Ám a szovjetek meglepték csapatunkat; bizony, csatárjaink aznap otthon felejtették a góllövőcipőt, ám Grosics kiválóan védett, minek köszönhetően a 0:0 továbbjutást ért, de csak csoportmásodikként. Az előjelek nem voltak túl rózsásak a negyeddöntő előtt, de Hidegkuti és Kocsis 1-1 góljával viszonylag könnyedén nyertünk 2:0-ra a nagy múltú angol válogatottal szemben. Az elődöntő a brazilok ellen kemény dió volt: előbb Bozsik szerzett távoli bombával vezetést, majd a második félidő elején Tichy fejesből növelte az előnyt. Az utolsó negyedóra azonban a dél-amerikai mágusoké volt: Pelé szabadrúgásból csökkentette a hátrányt, az utolsó pillanatokban pedig csak Zagallónak köszönhettük meg, hogy kiugratása után a kapu mellé gurított. Négy év után válogatottunk újra ott állt a nagy siker küszöbén, ellenfélként pedig a szovjeteket hosszabbításban búcsúztató jugoszláv nemzeti tizenegyet kapták. Vajon az egyszer már vesztesként távozó játékosok mennyire készültek föl pszichikailag erre a 90 percre? 1958. június 29. Stockholm: Magyarország 1 : Jugoszlávia 0. Elégtételt vettünk az elvesztett döntőért, végre fiaink is a magasba emelhették a világbajnoki trófeát! És ez még csak a kezdet volt...

Ez a bevezető nem félrevezetés, nem is ámítás volt, hiszen minden sportrajongó előtt adott a lehetőség, hogy a Virgin új labdarúgóprogramját betöltve történelmet írjon. A játék 40 év futball-világbajnoki selejtezőit és mérkőzéseit eleveníti fel. Először az 1958-as küzdelmekbe avatkozhatunk be, és lehetőségünk van arra, hogy kedvenc csapatunkkal akár még az 1998-as franciaországi vb mérkőzéseit is újrajátsszuk. Nem kisebb munka, mint 1035 csapat 16500 játékosának adatfelvétele áll a Crimson fejlesztőcsapata mögött! Ez a szám önmagában is igen impozáns, de vajon mit nyújt maga a játék, felveheti-e a harcot a fejlődő Actua és az egyeduralkodó FIFA sorozatokkal?



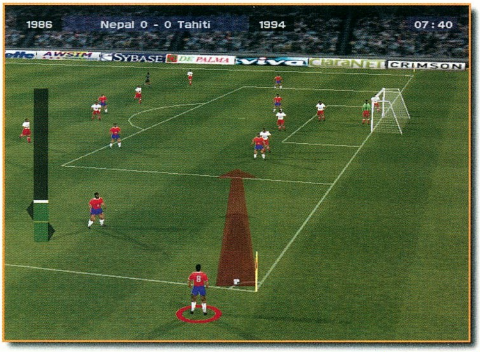
A rövid, jellegtelen intro után már a főmenüt várjuk, amikor hirtelen egészen egyedi megoldás következik: újabb videó-bejátszás, a játékban található világbajnokságok döntőinek egy-egy lényeges mozzanata tárul elénk, kellően megadva az alaphangot és a vágyat a bogyó virtuális kergetéséhez. Csak lőhetnénk már kapura!

Nézzük azonban magát a játékot: meglehetősen kevés a beállítási lehetőség, csak a leglényegesebb dolgokon finomíthatunk, többek között nehézségi szint sem létezik. A billentyűkiosztás leginkább a FIFA-sorozathoz hasonlít mind mennyiségileg, mind elhelyezésében, azonban a Viva gombjai tetszés szerint újra kioszthatóak. Beleugorhatunk egyből a mélyvízbe, a vb-történelem újraírásába, de én inkább a gyakorlást javaslom, melynek színtere egy kastély kertje. A mozgások, gombok funkciói a megszokottak, sajnos azonban nem lehet kombinációjukból szédítő trükköket előcsalni. Viszont az a létfontosságú, más focikból annyira hiányzó lehetőség itt helyet kapott, melynek segítségével kapusunkat tudjuk előcsalogatni ketrecéből: a gombot egyszerűen lenyomva tartjuk, ekkor kapusunk a kapura törő csatár felé rohan, így csökkentve minél kisebbre a góllövési szöget. Kiváló ötlet!

Az 1966 előtt játszódó meccsek a divatos trendnek megfelelően fekete-fehérben öltenek képet, színárba csak utána borul minden. Amint barátságos meccsbe kezdünk, fel fog tűnni a kommentár hiánya, furcsa módon helyette csak a játékosok, edzők és a bíró bekiabálásait hallhatjuk, azokat is elég szórványosan. A grafikára igazából nem lehet panasz, a játékosok mozgása nagyon finom és folyékony, magasságuk, felépítésük, arcuk, hajuk eltérő. Furcsa azonban, hogy nincs lehetőségünk esőben vagy hóban játszani, csak nappal vagy este.

Néhány elvesztett mérkőzés után kezdünk ráérezni a Viva ízére: rövidpasszos, kényszerítős játékkal, széleken való felfutással és beíveléssel, kapáslövésekkel, pontos emelésekkel győzelmeket szerezhetünk. Azt is észrevehetjük, hogy a játszhatóság kitűnő: rossz becsúszó szerelések, finom cselek, bődületes kapufák, lerántások, kiállítások és szédítő gólok jutnak osztályrészünkül. Nekem élmény terén legutoljára ennyire a Sensible Soccer és az Euro'96 tetszett! Itt aztán akár 30-40 méterről is elereszthetünk egy-egy bombát, megvan rá az esély, hogy a kellően megcsavart labdát a kapus nem tudja védeni. Személyes tapasztalatom szerint a legtöbb gólt úgy lőhetjük, ha betörünk a tizenhatoson belülre annak valamelyik szélén, és a felénk rohanó kapus mellett elcsavarjuk a labdát.

Karrier módban megpróbálhatjuk kiválasztott csapatunkkal megnyerni a világbajnokságot. Ha sikerül, akkor jön az ünneplés, majd a következő vb, mely előtt játékosok távoznak el és érkeznek keretünkhöz, hogy ismét átszervezzük azt. Egészen addig nem kell újra selejtezőket játszanunk, ameddig válogatottunk világbajnok marad, vagy esetleg mi rendezzük a vb-t. Voltaképpen a karrier mód az, ami lényeges pluszt nyújt a többi focijátékhoz képest. Ebben rejlik ennek a játéknak az igazi vonzóereje, hiszen akár El Salvador (1980-ban vb-csoportmeccsen fiaink 10:1 arányban gázoltak át rajtuk) válogatottjával is végigküzdhetjük magunkat a mérkőzéseken, és bekerülhetünk az emlékkönyvekbe. Mindeközben pedig legendák ellen vagy legendákkal kígyózhatunk át a védelmen, emelhetjük át a kapust, esetleg jól helyezett szabadrúgásunk után lejthetünk örömtáncot.



ÉSZREVÉTELEK

- Érdekes megvalósítás, hogy a gólörömnek aktív szereplői vagyunk. A megfelelő gombokkal mi választjuk ki, hogy a játékos milyen ünneplést válasszon.
- Gyakori a grafikai bug: a reklámtáblákon akadály nélkül gázolhatunk át, a kapus csúszik a füvön, a hálón és a kapufán át lehet szaladni, és még sorolhatnám.
- A program a tiszta játékidőt méri, azonban a kapus kezében fogott labdával sem telnek a másodpercek.

A végére maradt a villámértékelés: aki a játék élményére vágyik, az mindenképpen próbálja ki a Vivát, aki pedig a színvonalas körítést is elvárja, az továbbra is gyakoroljon a FIFA'99-cel.

Kedves Virgin, én várni fogom a folytatást!

Dauby

80%

3DFX D3D

Virgin Interactive / vie.co.uk
Crimson
Pentium 166 / 32 MB RAM / 155 MB HDD

85% 65% 90%

EXTREME COMPUTERS

Extreme Game Club

Tagsági rendszerünk az alábbi kedvezményeket nyújtja

Tagsági típusa	Ára:	FT/Óra:	Kedv
½ évre szóló tagsági	3.000.- Ft	350.- Ft	12%
1 évre szóló tagsági	5.000.- Ft	300.- Ft	25%
VIP (örökös) tagsági	7.000.- Ft	200.- Ft	50 %

Minden hardver cikkre fix -3% ! Ingyenes szervíz és hardver tuning

NHL '99	7.499.-	STAR TREK	6.999.-
DUNE 2000	7.499.-	TUROK	3.799.-
UNREAL	7.499.-	POPOULUS III	7.499.-
TRESPASSER	7.499.-	NFS II SE	3.499.-

JEDI KNIGHT (Df2) + MYST. 7.499.-
KNIGHT & MERCHANTS 5.599.-
RALLYE BAJNOKSÁG 2.499.-
SEGA TOURING CAR 4.499.-
MORTAL KOMBAT 4 7.499.-
WORLD CUP '98 5.499.-
REDLINE RACER 4.499.-
F-16 + MIG-29 7.499.-
INTERSTATE '76 6.499.-

TENSION

PH

Software Hardware

HÉTVÉGI ÉS ÉJSZAKAI TEREMBÉRLÉSI LEHETŐSÉG!
Amennyiben ezt a hirdetést bemutatod üzletünkben, 1
játék esetén + 1 óra játékidőt bocsájtu
rendelkezésetekre!

15" Licom mon. 36.000.- bru
64 MB SDRAM 18.750.- bru
32x Sony CD 13.500.- bru
3,2 GB HDD 27.500.- bru
4,3 GB HDD 31.250.- bru
HP DJ 600 29.990.- bru

Címünk: Budapest 1065.
VI. Podmaniczky u
Nyitva: H-P: 10-19
Tel: 06 209 21 86 86
Tel: 06 209 808 265
T/F: 302 86 88

AQUA computer

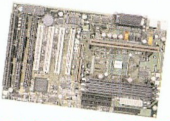
Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13
www.aqua.hu
Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!
Processzorok, Memóriák, Alaplapok, Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák, Winchesterek, CD-írók, Monitorok
A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

OLD MAN TUNINGMŰHELYE

HARDWEREM-96 KFT.
BUDAPEST, VI. CSENGERY U. 55.
TEL: 3326-841, 06-20-9244-647

VÁLOGATOTT PROCESSZOROK

A LEGÚJABB PENTIUM
ÉS PENTIUM II ALAPLAPOK



CSÚCS TUNING KONFIGURÁCIÓK

E-MAIL: OLDMAN@MAIL.MATAV.HU
HOME-PAGE: HTTP://WWW.INTERNETTO.HU/JTB/HARDVER

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ !

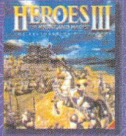
X-WING ALLIANCE
+
ÖRÖKÖS TAGSÁGI KÁRTYA

9.880.-

ÜZLETEINK :

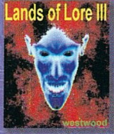
Átrium Mozi: 1024 Bp Margit Krt. 55
tel.:316-0186
Mammut Üzletház: 1022 Bp Lövöház u 8 II em
tel.:345-8141
Alfa CD Center :1148 Bp Örs Vezér tere
tel.:2222-350
Újlaki Üzletház:1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.: 250-5200/122

Heroes of Might and Magic III



9.880.-

Lands of Lore III

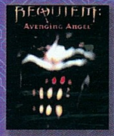


11.880.-

Championship Manager 3

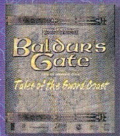
11.880.-

Requiem



11.880.-

Tales of the Sword Coast



5.880.-

Baldur's Gate	9880	Beat 2000	4880
Blood 2	11880	Caesar 3	11880
Carnivores	9880	Carmageddon 2	9880
Carmageddon	3880	Darklight Conflict	2880
Dark Reign	3880	Delta Force	11880
Darkening Privateer 2	3880	Earth 2140	4800
European Air War	10880	F-16 Agressor	12880
Fallout 2	11880	Filmlexikon	5990
Game Rage	3880	Grim Fandango	11880
Hardline	1880	Harvester	2880
Half Life	8880	Heretic 2	11880
Heroes of M&M III	9880	Jack Orlando	2880
Lula Pak	7880	Jövő Titkai	7880
Jane's WWII Fighters	11880	Knights & Merchants	6880
M.A.X.2	7880	Might and Magic VI	5880
Myth 2	11880	Outlaws	4880
Oddworld Abe's Exodus	11880	Powerslide	10880
Pro Boarder	11880	Recoil	9880
Resident Evil 2	11880	Sanitarium	11880
Settlers 3	9880	Settlers 3 Mission Disk	4880
Shogo - M.A.D.	10880	Sin	9880
SimCity 3000	11880	Starship Titanic	11880
Superbike Champ.	11880	Test Drive 5	11880
Tomb Raider 3	11880	Turok	3880
Turok 2	11880	Trespasser	11880
Warlords 3	9880	Worms Armageddon	11880

AKCIÓS ÁRAINK

Agent Armstrong	1880
Atlanta	1880
Bad Mojo	2480
Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Conquest Earth	2880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	1880
Heroes of M&M II	3880
King Dengotti	1880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
Virus	2480
Woodruff	2480
X-Men	1880

AKTUÁLIS ÁRAINKRÓL ÉRDEKLŐDJÖN LEVÉLBEN, VAGY TELEFONON ÜZLETEINKBEN

JÁTÉKLEÍRÁS

Lands of Lore 3

Nagyon régen jelent meg már igazán jó Westwood játék. Ez az a cég, melyért szinte versenyeznek a nagy kiadók. Nem is csoda, hiszen a Command and Conquer sorozattal új fejezetet nyitottak a stratégiai játékok történelmében. Azóta mindenki lélegzet-visszafojtva lesi a csapat minden egyes lépését. Sokan azt hiszik, hogy elegendő csupán a név, s máris tódulnak az emberek a boltokba a játékért. Szerintem ez nincs így. Volt két olyan játékuk, amelyek a hatalmas felhajtás ellenére igencsak közepesre sikeredtek. A Blade Runneren lehetne ugyan vitatkozni, de a Lands of Lore második része nem sikerült úgy, ahogy azt elvártam volna. A játék szinte teljesen elveszítette az RPG jellegét. Eltörölték a parti fogalmát, s telerakták az egészet ügyességi részekkel. Elkezdtem tesztelni a játékot, de a nyolcvanadik lehetetlen ugrásnál abbahagytam. Bevallom, őszintén féltem a harmadik résztől, és sajnos megint igazam lett. Ez is inkább az ügyességi elemeket helyezi előtérbe, nem pedig az RPG stílusjegyeit. De ne vágjunk a dolgok közepébe, kezdjük rögtön az elején.

A Westwood nem hazudtolta meg önmagát, s négy CD-n hozta ki a Lands of Lore 3-at. Ez nem is lenne baj, hiszen a Baldur's Gate eggyel több, de sajnos itt rengetegszer kell lemezt cserélgetni, s kifelejtették azt a telepítési opciót, hogy pakolja fel a négy CD-t a winchesterre. Tudom jól, hogy kevesen engedhetnek meg maguknak nagy merevlemezt, de a lehetőséget azért illett volna megadni (lásd Baldur's Gate). A játék bevezető animációja félelmetesen jól el lett találva, hiába, a Westwood fiúk mindig is értettek a rendereléshez.

Ezután jön viszont a feketeleves. Az engine nem felel meg a követelményeknek. Igaz ugyan, hogy a D3D támogatás szerepel a szoftver mód mellett, mégis csúnya. A Half-Life mellett egyszerűen nem rúghat labdába. Tudom jól, hogy nem szabad összehasonlítani a két stílust, de mégis megteszem, hiszen sokkal közelebb áll ahhoz, mint mondjuk a Baldur's Gate-hez. A külső táj messziről még szódával elmegy, de amint közelebb megyünk valamelyik szörnyhöz vagy NPC-hez, a hatalmas pixelek kiverik a szemünket. Jól emlékszem, a második részben is ugyanez volt a hiba, s azóta ezt nem voltak képesek korrigálni .

Aztán itt van a sebesség kérdése. Megint csak a Half-Life-ot tudom példaként felhozni. Az még a mezei Celeron 300A-n is hihetetlen sebességgel futott (persze azért kellett hozzá egy TNT). A LOL3 viszont csigalassúsággal vánszorog, amint valamelyik nagyobb terembe beérünk. Én, a magam részéről inkább lemondtam volna a színes fényeffektekről cserébe egy kis sebességért.

Az ugrálós részek kimondottan idegesítőre sikeredetek. A halálom az, amikor az ötvenedik nekirugaszkodásra sem sikerülnek az ugrásaim. Nagyon ki kell számolnunk azt a pontot, ahonnan elrugaszkodunk, különben könnyedén a szakadék vagy a lávató kellős közepén találjuk magunkat.

Elborzadtam, amikor először meghallottam a szereplők hangját. A főhőst leginkább szappanoperában tudnám elképzelni, nem pedig fantasy kalandjátékban. Mindig is nagy bánatom volt az, hogy a Westwood játékait nem feliratozzák. Szerencsére most lehetőségünk lesz visszaolvasni az összes párbeszédet, így a történet megértése nem lesz gond. A program szinte mindent megtesz helyettünk (csak azokat az átkozott ugrálásokat nem). Van automata térképezés, az összes szörnyet beírja az útikönyvünkbe, minden felszedett tárgyról infót ad, s ellát még ezer más funkciót. Olyan érzésem volt, hogy kicsit túlságosan is a kedvében akarnak járni a játékosoknak.

Ennyi rossz után végre illene valami jót is mondanom a játékról, hiszen ha ennyire gyatra lenne, akkor nem kerülne be az újságba. A fenti negatív tulajdonságokkal szemben mindössze egyetlen érv sorakozik: kihívást jelent. Gyakran van úgy az ember, hogy már egyetlen porcikája sem kívánja a játékot, de azért összeszorítja a fogát, és csinálja, mert egyszerűen kell. A Lands of Lore 3 is ebbe a kategóriába tartozik. Csúnya is (közelről), lassú is, de a megszállott RPG rajongó valamiért mégis játszik vele.

Éppen ezért döntöttem úgy, hogy a hibái ellenére teljes leírást érdemel a Guruban. A gyengébb idegzetűek ne is kezdjenek bele, mert gyomorfekély lesz a vége. A tapasztalt (és türelmes) kalandorok azonban bátran vágjanak neki.

ELŐZMÉNYEK

Belial elpusztítása után a Draracle megválik Gladstone világától. A távozása azonban nem zökkenőmentes. Összetörik a világokat elválasztó Tükör, s a darabja által ütött résen keresztül démonfajzatok egész serege lepi el a földkerekséget. A főhős félvér, akinek a családját és a lelkét elragadták ezek a szörnyetegek. A baj nem jár egyedül, mert kiderül, hogy ő a trón egyedüli örököse. Megindul a politikai intrika, s egyre többen kívánják az ifjú herceg halálát. Eközben felkerekedik, hogy megkeresse a titokzatos jóst, aki talán a segítségére lehet, hogy visszaszerezze a lelkét, s bosszút álljon a családjáért.

A játék kezelése borzasztóan egyszerű, a beépített segítségrendszer szinte mindent a szánkba rág. Keressük meg a várost, majd csatlakozzunk az egyik guildhez. Én leginkább a mágus és a pap szekciót ajánlom, hiszen mágiára és gyógyításra mindig szükségünk lesz, a papok meg amúgy is jártasak a harci tudományokban. Nem kizárt azonban az sem, hogy mind a négy mesterség alapjait elsajátítsuk, csak éppen kicsit lassabban fogunk ekkor szintet lépni. A csatlakozáshoz

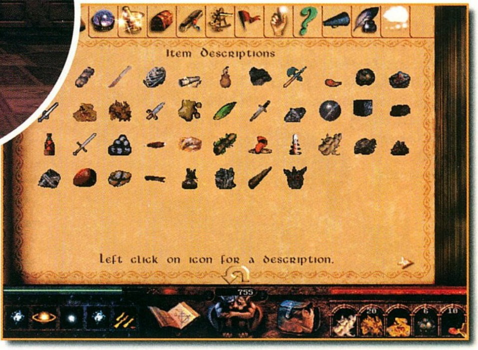
azonban küldetéseket kell teljesítenünk. Talán a mágus guildbe a legnehezebb bejutnunk. Az egyik teleportból kell mintát szereznünk. Ezt úgy tudjuk véghez vinni, hogy megkeressük az erdőben a portalt (zöld felhők igyekeznek a közepe felé), átmegyünk rajta, majd a másik oldalon a kapott kristállyal felvesszük a mintát.

A guildekben egyébként nem árt bevásárolni. A varázslóknál érdemes valamilyen hideg alapú varázslatot venni, hisz hamarosan működő vulkán belsejében kell helytállnunk.

Minden guildben lehetőségünk lesz familiárist választani. Ezek a segítők néha hasznosak is tudnak lenni, bár két nap játék után a mágus segítőm meghalt, s nem igazán sietek feltámasztani. Az egyik ok az, hogy ez a művelet 1000 aranyamba kerülne, a másik pedig az, hogy túl sokat beszél. A kalandozás közben be nem áll a szája, s állandóan azt kérdezgeti, tetszik-e nekem. Most legalább csönd van.

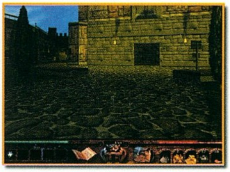
Fegyverkezzünk fel, vegyünk egy jobb páncélt, majd irány az erdő. A vaddisznók nem túl veszélyesek, s ráadásul még élelmet is adnak. Az útjelző táblák megmutatják a jóshoz vezető ösvényt, szinte el sem lehet téveszteni. Útközben gyűjtögessük össze az erdő gyümölcseit, ki tudja, mikor lesz rájuk szükségünk. A jós barlangjában nem sok eredményt értünk el. Valami homályos utalást kapunk a szobortól (a LOL1-ben ugyanezt mondta), de aztán kiderül a turpisság. A Draracle nyugdíjba vonult, s csak a szellem szolgája maradt itt fenntartani a látszatot. Távozzunk a barlangból, majd keljünk át ismét a tűzhányós teleporton. Itt az első kanyarban találkozunk az igazi jós szellemével, aki elmeséli, hogy mi is történt valójában. Öt tükördarabot kell visszaszereznünk a rend helyreállításához. Ezeket azonban

nem lehet puszta kézzel megfogni, szükség lesz célszerszámra is. Teleportáljunk vissza a jós barlangjába, majd kövessük a szellem utasításait. Ajtót nyit meg előttünk, melyen keresztül bejuthatunk a belső szentélybe. Nincs más dolgunk, mint követni a hang instrukcióit. Az út végén ott vár a jutalom, a Golden Sigil. Most már semmi akadálya sincs, hogy felkutassuk a tükördarabokat.



VOLCANIA

A helyzet itt igazán meleg. Ajánlatos a hideg alapú varázslatok használata. Harc közben nem árt némi manát tartalékolni, hiszen ki tudja, mikor lesz szükségünk gyógyításra. A lávába esés nem jelent azonnali halált, megfelelő lélekjelenléttel kikászálódhatunk belőle. A lávasárkányok közelről nem ellenfelek, főként ha kicsit fagyasztunk is rajtuk. Figyeljünk oda arra, hogy használjuk a harci varázslatokat is, mert csak így fejlődik a mágus szintünk. A varázspontok kiapadása ne hozzon zavarba, ebben a világban még mindenki sima karddal is elpusztítható. Igencsak ajánlott a térkép nézegetése is, gyakran csak így találjuk meg a tovább vezető utat. Az első komolyabb elakadás ott lehet, ha lávató állja az utunkat. Ilyenkor nem kell mást tennünk, mint



a kiömlő láva útját néhány jól irányzott kardcsapással elvágni. Utánpótlás híján csökken a lávaszint, s mi mehetünk tovább. A második komoly akadály a két mozgó oszlop. Sajnos az ugrálás elkerülhetetlen, itt a gyakori mentegetés az egyetlen megoldás. Ezután már könnyű dolgunk lesz, hiszen beérkeztünk az elfeledett sárkányvárosba.

Az óriásajtók kinyitásához nem kell mást tennünk, mint beleállni a lábnyomaikba, s rövid ideig ott maradni. Várjuk meg, míg az ajtó teljesen kinyílik, s akkor szaladjunk át rajta. Lesz egy olyan rész, ahol

a visszautat fal zárja el, előttünk pedig a kőtömbök sorra ereszkednek le a plafonról. A megoldás ismét egyszerű: osonjunk végig a fal mellett, így elkerülhetjük a középen található csapdákat. Az egyik barlangban találkozunk Morpherával, a hatalmas láva sárkánnyal. Éppen az elveszett kedvesét siratja, de félvér származásunknak köszönhetően nem fal fel azonnal. Persze nála van a keresett tükördarab, de harc nélkül nem adja. Utunk során jó néhányszor találkozunk vele, de csak a vulkán legalján hajlandó harcolni. Előre le kell szögeznem, hogy nem lesz könnyű falat. A javasolt taktika: kettőt belecsapni, elfutni, s maximumra gyógyulni. Először is el kell zárnunk a lávautánpótlást. Verjük szét a három kutat, majd várjunk, míg a láva kihűl. Most már jöhet a sárkány. Várjuk meg, míg az életpontjai a minimálisra csökkennek, majd távolról sorozzuk meg. Azok a felelőtlen kalandozók, akik nem hoztak magukkal távolsági fegyvert (én sajnos közéjük tartozok), használják a villámtőrt vagy a Guardian Orbot. A lényeg az, hogy ne legyünk a közelében, amikor kinyiffan, mert az egyenlő a biztos halállal. Szedjük össze a kincseit, majd teleportáljunk vissza a jós barlangjába. Itt ismét találkozunk a Draracle segédjével, aki furcsa mód nem örül a tükördarab megkerültének. Virágnyelven meg is kér, hogy több olyan vacakot ne vigyünk oda. Ez enyhén szólva érthetetlen, hiszen pont a főnökétől kaptuk ezeket az utasításokat.

Egyelőre ennyi fért ebbe a három oldalba, de nem kell elkeseredni, a következő hónapban folytatjuk. Annyit elárulhatok, hogy még négy hatalmas világ vár felfedezésre. Nem tervezek folytatásos regényt belőle, de az biztos, hogy már csak készítő cég miatt is megérdemli a végigjátszást.

A cikk elején már utaltam arra, hogy a játék során nem voltam mindennel elégedett, de ettől eltekintve játszom vele, s ez a legfontosabb. Lehet hogy csúnyácska, s a sebessége sem a legmegfelelőbb, de kihívást jelent, s ez mindent elmond.

Mocsy

GAMELAND PC CD SHOP

HÁLÓZATBA KAPCSOLT 3DFX-ES GÉPEK!

TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAMOK A LEGJOBB ÁRAKON!

TURKÁLÓ 5-6 CD-S PROGRAMOK 3.990,-FT-ÉRT!

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT, TÁJÉKOZTATÓNKAT!

1073 BP, ERZSÉBET KRT. 21.
TEL.: 06-209-441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10-18
SZ: 10-14

1201 BP, BAROSS U. 55.
TEL.: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

156 BP, PÁSKOMLIGET ÚT 10.
TEL: 06-309-241-814
NYITVATARTÁS: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

NYERJ VELÜNK EGY 50.000,-FT ÉRTÉKŰ "B" KATEGÓRIÁS JOGOSÍTVÁNYT!

POLGÁRSOFŐR ISKOLA
BP. VIII. ÜLLŐI ÚT 46. TEL: 333-3323

SORSOLÁS A MÁJUS 31.-IG TAGSÁGIT VÁLTÓK KÖZÖTT!

EP-V370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, VIA Apollo Pro (100 MHz) chipset, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, USDM, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

EP-LX370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, Intel LX chipset, USDM, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

SVED Az OEM disztribútor

Elköltöztünk, új címünk:

1143 Budapest, Francia út 38/b.
Tel.: 469-8000Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu
http://www.sved.hu

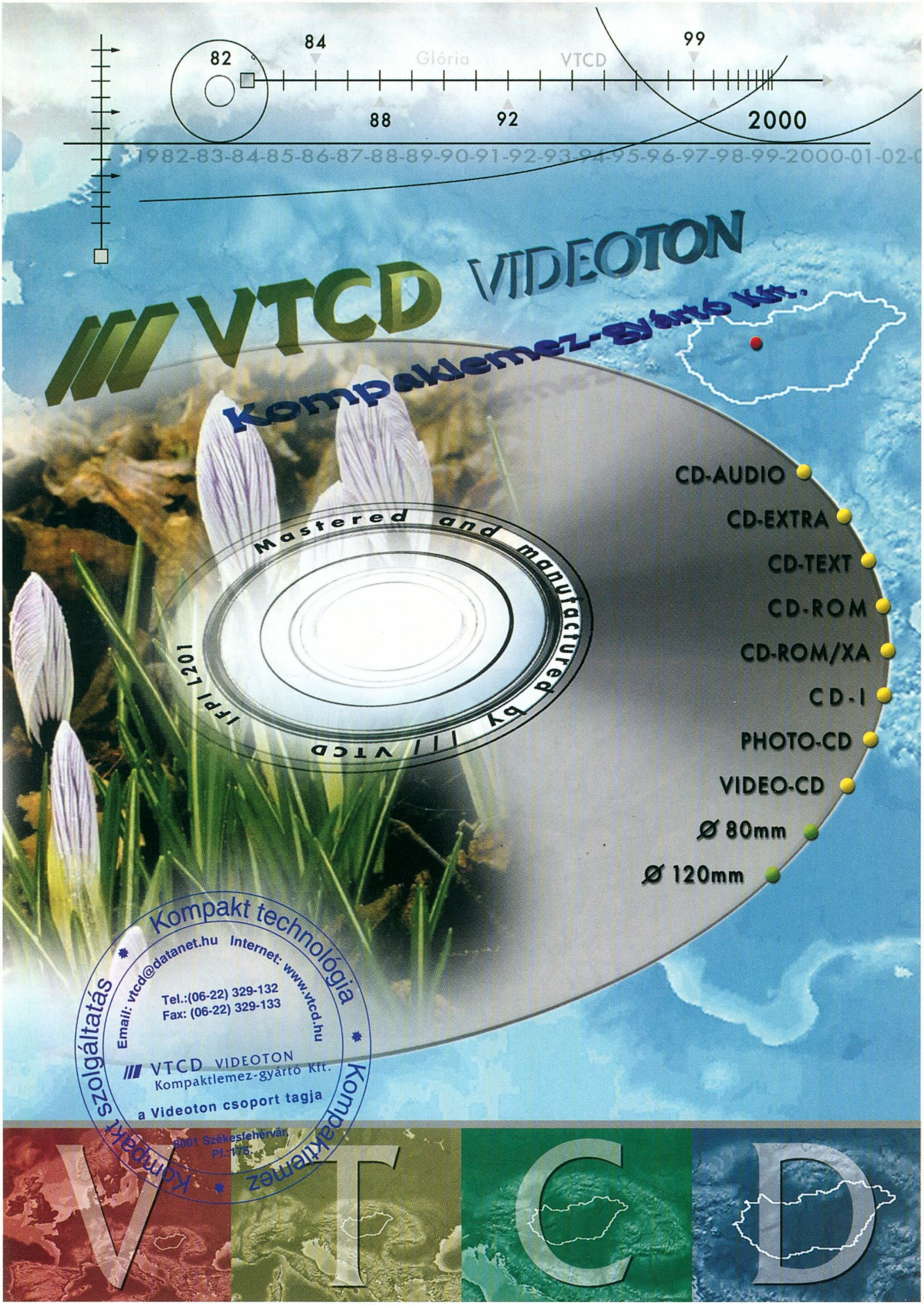
Kiemelt partnerek:

KVENTA Kft.
1067 Budapest, Podmaniczky u. 37.
Tel.: 269-5262 Fax: 312-5824

SAM Computer Kft.
1148 Budapest, Csernyus u. 63/a.
Tel./fax: 222-1768, 363-5277

Rufusz Computer Kft.
1117 Budapest, Bercsényi u. 19/a Tel.: 209-2573

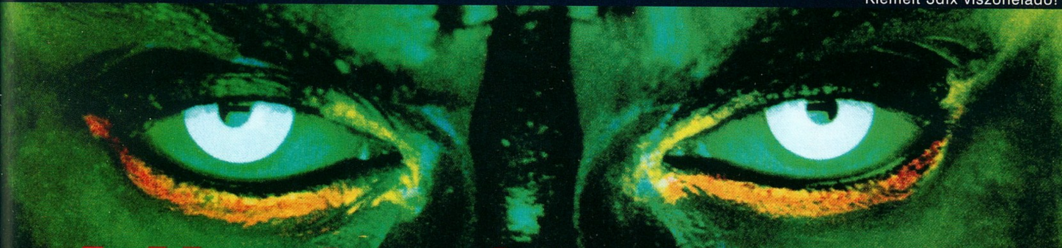
Komel Kft.
1118 Budapest, Csiki hegyek u.12. Tel.: 246-8411


82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000-01-02
VTCD VIDEOTON
Kompaklemez-gyártó Kft.
Mastered and manufactured by VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-EXTRA
CD-TEXT
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
Email: vtcd@datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár
Pf. 175.
V T C D

ATLANTIS MULTIMÉDIA

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263
E-mail: atlantis3d@hotmail.com http://atlantis.kign.org

3dfx
Kiemelt 3dfx viszoneladó!



A Voodoo érted is eljön!

Győződj meg Te is a Voodoo 3 varázsáról!

3-4 naponta frissülő DVD film kinálat!

Csak a fülére hallgasson!

Komplett Dolby Digital AC3 házimozi rendszer, 5 hangfallal 199.000Ft-ért
Bemutató helységünkben tesztelhető!

YAMAHA

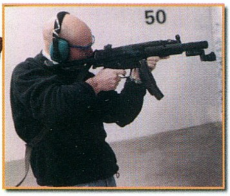
Spec Ops

Nem megszokott, hétköznapi okból olvashattok most erről a már egy éve megjelent játékról. A helyzet annyira különleges, hogy nincs szükség a bemutatására, sem az érdeklődés fokozására. Valójában még a róla alkotott véleményem közzététele sem fontos, hiszen csekély információval bírhat ahhoz képest, amit mindenki maga is megtapasztalhat. Mindezt annak köszönhetjük, hogy a második CD melléklet ebben a hónapban a teljes és eredeti és hamisítatlan Spec Ops:. (Fanfárok, tapsvihar, üdvrivalgás!)

MI TÖRTÉNT?

Mindössze annyi, hogy a lap birtoklásával egy teljes játék tulajdonosa is lettél. A Spec Ops: révén a világ öt pontján előzhetsz meg világméretű konfliktusokat titkos bevetésekben. A 3D megjelenítés, a pontosan kivitelezett harci eszközök, a katonák élethű mozdulatai gondoskodnak arról, hogy átélhesd a precízen kidolgozott, villámgyors katonai csapások menetét, amelyek az egyetlen biztos megoldást nyújtják a politikailag és katonailag is kiemelkedően érzékeny területeken.

A jelen esetben talán kissé túlzó szimuláció szó (amelyet a fejlesztők használtak a játék besorolására) mindenesetre utalhat arra, hogy többről van szó, mint egyszerű 3D lövöldözésről. A stratégiai megfontolások, a gondosan megválasztott felszerelés és a gyors helyzetfelismerés együttesen szükséges ahhoz, hogy osztagunk ne fusson ki a rendelkezésre álló szűkös időből.



TELEPÍTÉS

A játék kézikönyve is megtalálható valamelyik CD mellékleten, de néhány további információ nem lesz haszontalan, hiszen csak egy hónapod van végigjátszani a Spec Ops: küldetéseit, hisz addigra már megjön a következő szám ;)

(Micsoda szöveg: „valamelyik CD melléklet". Ej, a régi szép idők hol vannak már, amikor a Guru egy DD-s lemezen jelent meg.)

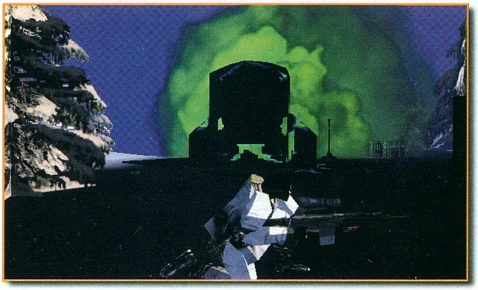
Ha már van DirectX a gépeden, akkor valószínűleg nem kell a játék lemezéről telepítened azt, mivel azon még csak az 5.0-ás van meg. A Spec Ops: elmegyeget 3D gyorsító nélkül is, de ne várjatok se csodákat, se egetverő látványt. Hardware támogatás csak a 3Dfx kártyákhoz van, de DirectX-en keresztül megy a többivel is.

Ahogy az már lenni szokott, a program nem hibamentes. A másik CD-n található a leggonoszabb hibákat kijavító patch. Érdemes mindjárt ezt is felrakni.

A játékban komoly szerep jut a billentyűzet kezelésének is, amely sajnos nem konfigurálható egyénileg. Ahhoz, hogy a leírásban szereplő billentyűknek értelmük legyen, nem árt átállítani angolra a kiosztást (Vezérlőpult / Billentyűzet). Ha esetleg valaki nem tudná, akkor megjegyzem, hogy az angolban a „z" és az „y" fel van cserélve a magyarhoz képest!

FEGYVERZET

Napjaink fegyvertárából számos kézifegyvert használhatunk.



A bevetések előtt a különböző specialisták közül össze kell állítani kéttagú csapatunkat. A választott katonák fegyverzetét már nem módosíthatjuk, így a küldetés leírása alapján kell válogatnunk, amihez csak annyi segítséget kapunk, hogy mennyi HE-re, azaz nagy erejű robbanóanyagra lesz szükség.

A doom-klónok klasszikus célzási módját kiegészítve használhatjuk a fegyverekre szerelhető különféle távcsöveket is. Ezek nemcsak különböző nagyítást adnak, de színszűrővel, éjjel-látóval vagy hődetektorral is kiegészíthetjük őket.

Valójában a feladatunk legtöbbször a robbanószerek célba juttatása lesz, így ezeket körültekintően kell felhasználni.

Smoke grenade - Füst bomba. Ezekre az egyes küldetések során lesz szükséged területek megjelöléséhez, de használható az ellenfél látásának zavarására is.

Frag grenade - Repeszgránát emberek ellen.

Satchel charge - Nagy erejű robbanóanyag. Elhelyezése után (enter) a robbanási idő beállítható. Vigyázzunk, mert az állítgatás alatt nem tudunk mással foglalkozni.

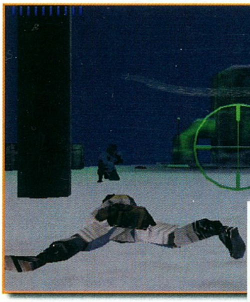
Claymore mine - Távirányítású akna. A Claymore cracker

használatával lehet felrobbantani. Ideális mozgó járművek robbantására vagy üldözők kiiktatására.

A KATONÁK

Két különbözően felszerelt emberünk bármelyikét irányíthatjuk, míg a társnak egyszerű parancsokat adhatunk. Embereinket az egyre népszerűbb „külső nézőpont"-ból szemlélhetjük, aminek itt nagy hasznát vesszük, ha bokor mögött, teherautó alatt vagy valamelyik sarok árnyékában kell elrejtőznünk. A testtartásnak három pozícióját vehetjük fel. Állva meglehetősen jó célpontot nyújtunk, míg fél térdre ereszkedve fedezék mögül tevékenykedhetünk. A legtöbbet

egyéb információt. Az egyetlen tájékozódási lehetőségünk a GPS (g). Természetesen ennek a műholdas rendszernek jóval nagyobbak a lehetőségei, mint amire a játékban megvalósított egyszerű iránytű utal. A lényeg, hogy a világosabban jelzett irány felé kell mindig tartanunk. Letérni erről az útról már csak azért sincs értelme, mert egyszerűen nincs idő úgy kihasználni az ismeretlen terepet,



azonban hason fogjuk tölteni, mivel így a helytől függően védettek vagyunk. A rossz testhelyzet-fegyver párosítás baleseteket is okozhat.

A katonák automatikusan célra tartanak, ami egyszerűsíti a célzást, de több ellenfélnél sok gondot okozhat.

KÜLDETÉSEK

Az egyes konfliktusok megoldása több összefüggő feladatból áll. Túl sok még így sincs, de azért cheat nélkül elég kemények tudnak lenni. Az idő a legnagyobb ellenség. Az eligazításon a terepről nem kapunk sem térképet, sem mint ahogy azt a Rambo forgatókönyvírója gondolta.

A küldetések befejezését rádión leadott üzenettel jelezzük. Ha a HQ-nak van még valami nyűgje, akkor közli, hogy mit felejtettünk el.

VÉGÜL

Végül is... lemezmellékletnek nem rossz ;) Sőt! Persze a Spec Ops:-nak számos hibája van, ami meggátolta abban, hogy nagyobb sikereket érjen el. Mindenesetre némileg összetettebb 3D akció, mint az átlag. Remélem senkit nem fog elriasztani az, hogy nem gonosz idegen létformák véres cafatokká robbantása a cél, hanem nagyon is valós ízű helyzetekkel kerülünk szembe.

A fejlesztők további támogatást ígérnek a játékhoz, aminek első jeleként megjelent a Ranger Team Bravo kiegészítő, amely Bosznia, Vietnam és Irak területén biztosít küldetéseket, valamint a legfontosabb, hogy a játék mindenféle multiplayer módban is játszhatóvá válik.

A HOSSZABB ÉLET NÉHÁNY TITKA

- Nem tudunk le-föl nézni, így könnyen szakadékba zuhanhatunk, ha rosszul lépünk. Ha olyan helyre érünk, ahol nem látjuk az út folytatását, használjuk a fegyver távcsövét, és az egérrel alaposan nézzünk körül.
- Figyeljünk a gránátok hatótávolságára. Az átlagos robbanóanyag 3m-es, míg a nagy erejű cuccok 7 m-es körzetben tarolnak.
- Gránátokkal, robbantással fákat is ki lehet dönteni. Persze ekkor nem érdemes alájuk állni.
- Ha idegen kiáltást hallunk, vetődjünk hasra, és figyeljük meg a lövedékek irányát. Ha betájoltuk, eresszünk meg egy sorozatot, nem gond, ha nem látjuk az ellenséget.
- Vigyázunk a társunkra. Szegény fejének gondot okoznak a tereptárgyak és a szakadékok. Ha zűrös terepen vagyunk, ne hagyjuk össze-vissza rohangálni, inkább vegyük át az irányítását.
- Az automatikus célra tartás gondot okozhat, mert akkor is működik, ha onnan nem lehet eltalálni az ellenséget. Ilyenkor gyorsan menjünk arrébb, különben esetleg nem tudjuk lelőni azt, aki már csak 10 lépésre áll tőlünk.
- Ha fedezékbe húzódunk, akkor az ellenség nem törődik vele, hogy nem tud eltalálni, tovább tüzel. Ilyenkor előre lehet küldeni a társunkat, aki lazán lekaszálja az idétlen mesterséges intelligenciákat.

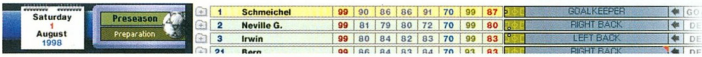
Lázi

Helyhiány miatt...

Ebben a hónapban is akadtak olyan játékok, melyek helyhiány miatt kellett, hogy kimaradjanak az újságból, de mivel érdekesnek mondhatóak, megpróbáljuk legalább ezen az oldalon bemutatni őket. Most a sportjátékok kedvelőinek kedveskedünk. Három érdekesnek tűnő sport-szimulátort mutatunk be röviden, bár egyikük – bonyolultsága miatt – teljes leírást is megérdemelne.

Actua Pools

A biliárd programok már a számítógépek megjelenésekor elérhetőek voltak. Először csak pontokból és vonalakból álltak, de az idő múlásával kifinomultak ezek is. Számomra a biliárd programok közül a Pool 3D és az Arcade Pool volt a favorit. Bár ezek nem új szimulátorok, és időközben jelentek meg újabbak is, mégis valahogy utóbbiak közt nem volt igazi gyöngyszem. Ez idáig! Ugyanis ezúttal az Actua Sports csapata írta át a biliárdot számítógépre. A program használja a D3D és a 3Dfx típusú videokártyákat is, minek következtében elmondható, hogy nagyon szépre sikeredett. Több féle játék közül választhatunk. Természetesen van beépített biliárdoktató rész is, mint az manapság már minden ilyen típusú software-ben megtalálható. A program a különböző biliárd-játékok szabályait is tartalmazza. Érdekességnek tudható be, hogy a célzáshoz nincs segítő vonal, ezért - akár az életben - jó szemre és térérzékre van szükség. A kezelése egyértelműnek mondható, persze azért még nem tudja pótolni a füstös kocsmák hangulatát.



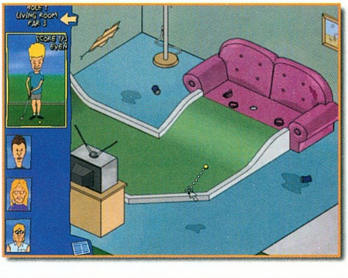
Premier Manager

A Premier Manager múltja még 1992-be, az Amiga-korszakba nyúlik vissza. Ez a játék volt az első, amelyik komolyan foglalkozott a foci menedzselésével. Később megjelent a második és a harmadik része is, melyek szintén osztatlan sikert arattak. Most a PM'99 a jelenleg létező focimenedzser játékok közül a lehető legélethűbb és legjobb. A készítők nagyon akkurátusak voltak. A menedzselés – akárcsak az életben – nagy aprólékosságot és körültekintést igényel. Figyelnünk kell a belépőjegyek, a hamburgerek és az italok árára, a pályafenntartók és a WC-k számára, az oldalplakátok szponzoraira, a parkoló észszerű használatára és az újságokban fellelhető különböző osztályok híreire. Egyszerűen tökéletes! A játékosokról a létező legtöbb információt tudhatjuk meg, ha a Data Base menübe lépünk. Az itt kapott adatokat ki is nyomtathatjuk. Sajnálatos, hogy ezt csak az Angol liga játékosaival kapcsolatban tehetjük meg. Érdekességként megemlíteném, hogy a magyar klubcsapatok közül kilenc is megtalálható. A mérkőzéseket kihagyhatjuk, de akár meg is nézhetjük D3D-n vagy 3Dfx-en keresztül, amelyen egyszerűen csodálatos. Ezt a játékot mindenkinek szívből ajánlom!

Beavis and Butthead \ Bunghole in One

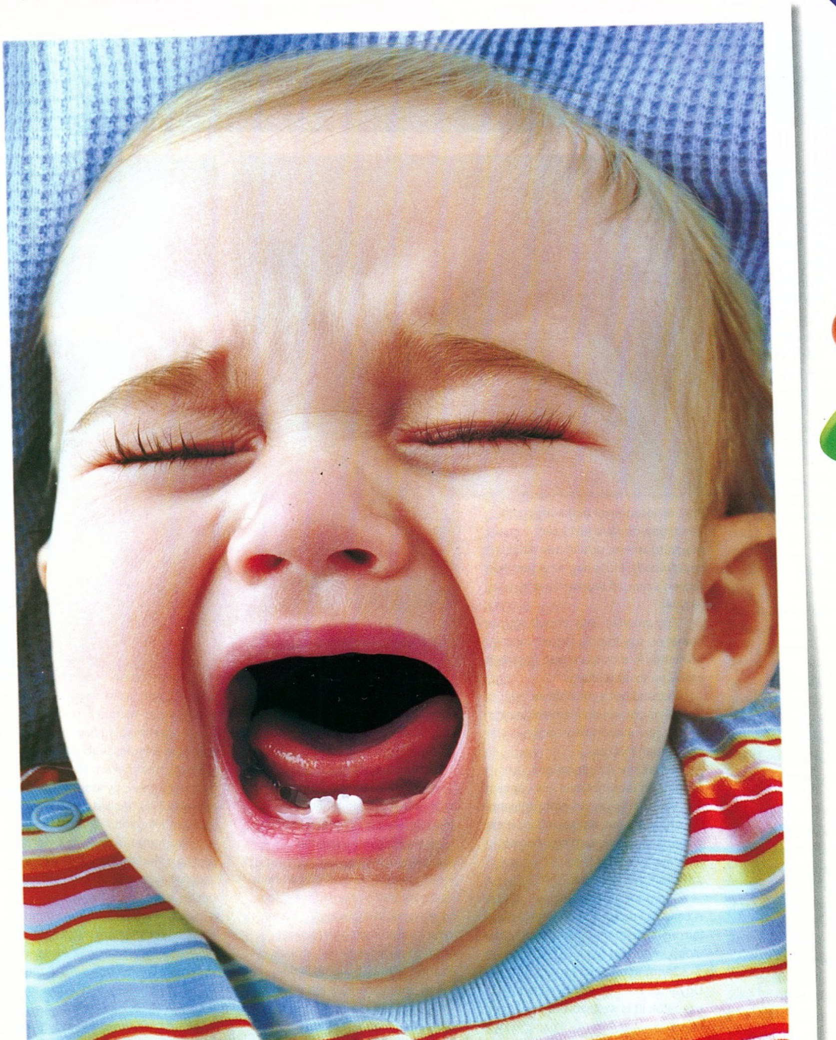
Az emberek azon csoportjába tartozom én is, akik nem rajonganak különösképpen e két szeleburdi úr iránt. Mikor esetleg a TV-n keresztül ők bámulnak vissza, rögtön csatornát váltok, akárcsak Mocsy. Ezzel a játékkal azonban valami egészen más hatást váltottak ki bennem. Úgy tűnik, hogy a programozók a két világszerte híres srác nevére hivatkozva akartak ügyességi játékot eladni. Az egésznek a lényege a golf, ugyanis Beavis és Butthead ezúttal minigolf-pályára kalauzol el bennünket. A húsz pálya igen ravaszul van felépítve, sőt egy-kettő egész idegesítő is tud lenni. A program kezelése ennél egyszerűbb már nem is lehetne. Csak az irányt és az erőt kell megadnunk. Egyszerűségét az is bizonyítja, hogy kb. 25 perc alatt játszottam végig az egészet. Másodszori játéknál már azon gondolkoztam, hogy hogyan lehetne még frappánsabban bevezetni a labdát. Mielőtt a pályára lépnénk, megnézhetjük a rajzfilmszerű animáción, hogy honnan kezdünk, és hova kell eljuttatni a golflabdát. Csak Beavis and Butthead megszállottaknak javaslom!

ErniE



HP Vevőszolgálat: 343-0310 http://www.hp.hu/periferiak/

Akció!
Most minden HP PhotoREt II-es nyomtatóhoz nettó 89.900 Ft-ért kaphat egy 1 megapixeles HP C30 digitális fényképezőgépet.



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Miért tűnik ez a baba olyan szívbemarkolóan valósághűnek? Mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Eagle Watch

A Rainbow Six különleges egységnek ismét feladata támadt!

A Tom Clancy regényéből készült akció-stratégia játék sikerének köszönhetően a készítők küldetés-csomagot adtak ki, amelyben ismert helyszíneken kell felvennünk a harcot a terroristákkal.

A Taj Mahal, a Big Ben és a Parlament épülete, a Kapitólium szenátusi szárnya, a Tiltott Város és egy titkos orosz űrrepülőgép is veszélybe kerül. Ilyen kényes helyzetekben csak különleges egység segíthet, mégpedig a Rainbow Six!

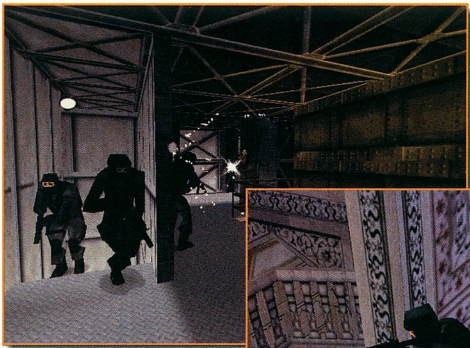
Annak idején én voltam az a szerencsés valaki, aki a Rainbow Sixet tesztelhette, ezért külön öröm volt számomra, hogy az új küldetésekről is írhatok pár sort (na, ez elég nyálul hangozott).

Azt hiszem, a Rainbow Six - mint általában a Clancy művekből készült játékok - hangulatban olyan szintet állít fel, amelyet minden igazán jó játéknak hoznia kellene.
A játékmenet és a zene annyira profi, hogy szinte kiveri az embert a víz.

Az Eagle Watch hozza a Rainbow Sixben látottakat, azt néhány helyszínnel, új emberrel, fegyverekkel és multiplayer pályákkal megtűzdelve.

A grafika semmit sem változott, és a néha előforduló vektorhibákat sem javították ki. Szerencsére azok olyan ritkák, hogy nem zavarják az embert - de mivel én külön állatfaj vagyok, ezért meg kellett említenem.

Az új fegyverek közül szólnom kell az .50-es Desert Eagle-ről, amely igen „ütőképes" - mert nagyokat lehet vele ütni... - kézifegyver, jó távolságból a golyóálló mellény sem véd meg ellene. A másik a Heckler & Koch G3A3-as rohampuska, amely a



7.62-es lőszereivel bárkit megtanít kesztyűbe dudálni (azt azért megkérdezném, dudált már valaki kesztyűbe?). Mellesleg ez a Rainbow Sixben szereplő legpontosabb fegyver.

Egy amerikai, egy angol, egy német és egy francia taggal bővítették ki a csapatunkat, így négy emberrel tovább élhetünk.

Igazándiból a multiplayer játékokat szeretném kiemelni, mert az R6 valami iszonyatos móka hálózatban játszva.

Assassin: Az ellenséges csapat(ok) tábornokával kell végezni.

Scatter Assassination: A feladat ugyanaz, mint az Assassinben, de itt a csapatok tagjai nem egy pontról, hanem egymástól távol, szétszóródva indulnak.

Team terrorist hunt:
A csapatoknak a pályán jelenlévő terroristák felét meg kell ölniük. Aki előbb végez, az nyer.

Team scatter terrorist hunt:
Ugyanaz, mint az előbb, csak a csapatok itt is szétszóródva indulnak.

Save the base: A csapatoknak a bázisukon elhelyezett bombát kell hatástalanítaniuk.

Természetesen az emberek minden játékban más és más pontokról indulnak, tehát sosem játsszuk kétszer ugyanazt.

A multiplayert ajánlatos kipróbálni, mert tényleg nagyon „feelinges". Ha a hardveresek nem bénáznak eddig, hanem mostanra igazán profi VFX sisakot fejlesztettek volna ki, akkor ezt a játékot már tényleg full cyberben lehetne játszani. Az pedig - a' la Jackie Brown - nagyon sirály lett volna!

A zene ismét nagyon profi, feszült hangulatot teremt.

A bevezető és a „kivezető" film ez úttal is nagyon gagyi avi, ami azért szégyen. Nyugodtan ki lehetett volna számoltatni, vagy legalább jó minőségben feltenni a CD-re. Ez azért olyan illúziórombolól!

Teljesen átlagos géppel (AMD K6-2 330 und Riva128) a játék röhögve ment a hardverből maximálisan kihozható 960x720-as felbontásban, ezért szerintem a sebességgel nem lesz gond.

Itt azért megjegyezném, hogy ajánlatos a legfrissebb drivereket letölteni, mert nekem az ELSA-s drivereimmel - egy ideje hanyagolják a Riva128-as bébikét - a játék elég gyakran kifagyott.

Szomorú megállapítás, hogy sajnos a Red Stormosok nem sokat vacakoltak, összedobtak néhány pályát - igaz, azok nagyon jók -, és gyorsan kihozták a küldetéslemezt. Én azért igyekeztem volna a grafikai hibákat is kijavítani, igaz ez az én maximalista agymenésem. Azért az Eagle Watch még bazi jó. Ha a Rainbow Six tetszett, akkor az Eagle Watchot sem szabad kihagyni, és a multiplayer játékokat is mindenképp ajánlott kipróbálni.

Mr.T.

Cheat

ARMY MEN 2

Játék közben nyomd le a "\" billentyűt, majd írd be a cheat mód aktiválásához a következőt: "!when all else fails..."

!a better tomorrow	Vulcan Gun
!acme discs	aknák
!aluminum foil	Flak jacket
!armageddon	Armageddon
!beautiful nikita	Sniper Gun
!cliche ending	End of Phoenix
!doctor doctor	gyógyítás
!fourth of july	M80
!geronimo!	légicsapás
!gnomish inventions	robbanóanyagok
!god of gamblers	Sniper Gun
!i give up	a játék feladása
!i have a rock	gránátok
!jumpjets	repülés
!metal sheeting	szürke álca
!ninja arts	lopakodás
!no rocket launcher	rakétavető ki
!paper dolls	Paratroopers
!patton's speach	Highlighted men promoted to five stars
!phoenix	Flaming Sarge
!pooper scooper	aknaszedő
!roach spray	Aerosol spray
!rubber cement	Medical Kit
!ruby ray	nagyító
!santini	isten mód
!shrink wrap	álcázás
!smorfs	álcázás
!suicide kings	öngyilkosság
!spidey senses tingling	összes térkép
!techno	új háttérhang
!veni vidi vinci	újraindítás
!village people	lángszóró
!watchtower in the sky	felderítő repülés

WORMS: ARMAGEDDON

Teljesíts egyet az alábbiak közül, majd a megfelelő cheatet a fegyverválasztó képernyőn vagy az options menüben kapcsolhatod be.

elite rang a Deathmatch módban	legyőzhetetlenség
aranyérem a Basic Training módban	vérző kukacok
aranyérem a Super Sheep Racing training módban	vizibárány
aranyérem az Euthanasia training módban	íj power-up
aranyérem a Rifle Range training módban	Shotgun power-up
aranyérem az Artillery Range training módban	gránát power-up
aranyérem a Crazy Crates training módban	minden fegyver bárányt lő
aranyérem és Elite rang mindenhol	Full Wormage game options
4. küldetés	lézerlátás
8. küldetés	Jetpack
13. küldetés	gyors mozgás
16. küldetés	láthatatlanság a netes játékban
20. küldetés	alacsony gravitáció
25. küldetés	lerombolhatatlan terep
33. küldetés	Super Banana Bomb power-up

REDLINE

Játék közben nyomd le egyszerre a G, O és D gombokat, hogy a cheatablakhoz juss, majd írd be az alábbi kódok valamelyikét:

IMMORTAL	isten mód be
MORTAL	isten mód ki
RETICLE	Smart Reticle
CAMERA	Third person nézet
ALLAMMO	összes gyalogsági lőszer
TARGETS	célzás gyalogsági fegyverekhez
DBDAMAGE	kétszeres sérülés okozása (gyalog)
RADAR	gyalogsági radar
CW	összes autó-fegyver
CA	összes autó-lőszer
STONEAGE	futó gyalogos (az autó helyett)

SOUTH PARK

Az Options menüben klikkelj a bal alsó sarokba, majd pötyögd be:

BEEFCAKE	legyőzhetetlenség
SWEET	összes fegyver+lőszer
EGOTRIP	Big head mode (csak single player)
FRAMERATE	Display frame rate

RESIDENT EVIL 2 PLATINUM

A végtelen lőszer eléréséhez nincs más teendőd, mint a fegyverválasztó képernyőn egymás után lenyomni a következő gombokat: fel, fel, le, le, balra, jobbra, balra, jobbra és célzás.

ROLLCAGE

A főmenüben vagy a megállított játék alatt gépelheted be az alábbi kódok valamelyikét:

iamalazybastard	debug menü
jackimflying	nagy gravitáció
flymetothemoon	közepes gravitáció
bringmebackdowntoearth	rendes gravitáció visszaállítása
trotters	Expert difficulty
bigandpink	Hard difficulty
givemescorpio	Scorpio League
givemetaurus	Taurus league
reflections	tükör-mód

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A játék alatt nyomd le egyszerre a Ctrl és a K billentyűt, így a térképszerkesztőbe belépve aktiválhatod a cheateket.

Shift+ F1	egység gyártása
Shift+ F2	technológia felfedezése
Shift+ F3	Switch sides and reset view
Shift+ F4	energiaszint állítása
Shift+ F5	dátum megváltoztatása
Shift+ F6	az ellenfél megölése
Shift+ F7	visszajátszás
Shift+ F8	összes video
Shift+ F9	diplomácia
Y	teljes térkép

BOWLDA DASH

Pályakódok:

FIRST
BOWLDA
DIAMOND
MINE
CAVE
EMERALD
DIGGER
EARTH
WALL
LEFTY
RIGHTY
MILL
SLIME
SCORE
TREMOR
FALLING
DOWN
SNOW
BOULDER
MAGIC
SHINE
TUNNEL
ECHO
WIND
WALKER
LABYRINTH
ENTRANCE
MILLION
THINKING
EXIT
SEARCHING
HUGE
LOST
SILLY
CRY
CRUNSH
WHISPER
WISDOM
HURRY
TIME
FUN
STONE
PRISON
FOOTSTEP
FORGOTTEN
WORLDS
SPACE
NEXT
LINK
HUNTER

SPEC OPS: RANGER ASSAULT

savegame.txt nevű file-t le kell törölni, és azután minden küldetés választható lesz.
Küldetés közben nyomjuk meg az ALT+SHIFT+V-t, és utána válasszuk ki a viewmaster felszerelést (sérthetetlenség).

KINGPIN DEMO

Töltsd be a játékot, de előtte paraméterezd a „+developer 1" parancssorral (pl.: kingpin.exe +developer 1". Ettől a művelettől játék közben lehetőséged lesz, hogy előhozd a konzolt, a ~ billentyű segítségével. A Cheatek pedig a következők lesznek:

CHEAT CODE	EREDMÉNY
god	God mode
noclip	Toggle no clipping
mode	map [a térkép neve] A kiválasztott pályára ugrás
give all	Minden tárgy, kivétel pénz
bullets [number]	Bullets (tölteny)
shells [number]	Shells (lőszer a shotgunhoz)
gas [number]	Gas
give ammo	Teljes lőszer
crowbar	Crowbar (feszítővas)
pistol	Pistol
shotgun	Shotgun
flamethrower	Flame-thrower (lángszóró)
give weapons	All weapons (összes fegyver)
cash [number]	Pénz
give health	Health (egészség)
key1-10	Key 1-10
coil	Coil
watch	Watch
battery	Battery

A térképek nevei:
bar_sr
bike
pawn_sr
sewer
sr1
sr2
sr3

Tony

Quake rovat

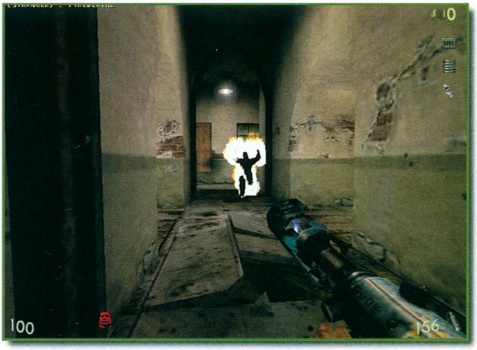
DAIKATANA, KINGPIN, SINCTF

Rég volt ilyen eseménydús hónap first-person shooter témakörben, pedig a legnagyobb attrakciónak számító TeamFortress Classic megjelenését továbbra is csak tolják. Azért mire ezt olvassátok, már tutira letölthetitek, ellenkező esetben a kiéhezett tömeg meglincseli szerencsétlen Valve Software-t, jól. Szóval, e nélkül is akadt bőven választék e hónapra, ömölhettek a gigabájtok a hc.gamer FTP-jén.

Először is, az Ion Storm megmutatta, hogy a Daikatana valóban működő játék, legalábbis a deathmatch része. Különösebb véleményt rögtön levonni korai lenne; alig lehetett azt a két mellékelt pályát is kiélvezni, mert megállapodás alapján ez az első demó még csak az amerikai mplayer.comon keresztül volt játszható. Egyedül végigszaladva rajta kellőképp egyszerűnek, kiválóan gyorsnak tűnt – a vérbeli „haláltusához" (mostanában így szokták fordítani az Activisionnél a deathmatch szót magyarra) nem is kell más. No, és meg kell hagyni, legkevésbé sem bizonyult soha nem látott extrának, a szépen megcsinált esőn kívül teljesen szokványos volt. Romerótól elvárhatóan a Q1-es szupergyors akció jellemzi nagyon. A jól irányzott rakétavetős rocket jump csak elhanyagolható sérülést okozva repít fel a plafonig. Király! Azért mégis inkább megnéztem volna az egyjátékos-mód állapotát, mire jutott a sokat változott készítőcsapat a rengeteg veszekedés és nehézség után. Aligha lesz szükségünk újabb egyszerű kis dm-játékra a Quake 3 Arena és az Unreal Tournament mellett.

A következő megjelent demó az Unrealé... Oops, hehe, mégsem, az csak a 3dfiles.com április elseji tréfája volt. Az eset érdekessége, hogy tavaly is pontosan ugyanezzel próbálták átvágni a népet a bolondok napján. Hát, bizony eléggé igazuk van abban, hogy röhejes, ahogy az Epic két éve képtelen betartani az ígéretét. Kíváncsi leszek, jövőre is eljátszhatják-e ugyanezt a beugratást. :)

A Xatrix viszont nemcsak ígérgetett, szállított is: nem féltek a kíváncsi szemeknek megmutatni a Kingpin teljes első epizódját, bár a fejlesztés erősen alfa állapotban leledzik. Ami legelsőre szembetűnik valószínűleg bárkinek, az az, hogy abszolút komolyan gondolják „a bűnözés élete" alcímet – jó eséllyel pályázhatnak jelentős ingyen reklámra dühödt pszichológusoktól és szenátoroktól, kitiltásokra néhány országból, a „csak 18 éven felülieknek" feliratokról nem is beszélve. Grafikai megjelenését nemigen lehet kritizálni, legfeljebb a gengszter urakat tartják páran túlzottan vaskos hurkának. Sebaj, annál több okod van rá, hogy csődarabbal teszteld fejük keménységét. Mert hát valamiből meg kell élnie a becsületes bűnözőnek is, a Kingpin (demó) világában pedig munka révén még véletlenül sem juthatsz értékes dollárokhoz. „He, nincs pénzed! Mé' nem versz fejbe valakit, és szerzel?" A hullák kifosztásán kívül (le kell hozzá guggolni, aztán nyomni a „használ" gombot) még lophatsz is néhol egy-egy páncélszekrényből. Végül is gazembereket kifosztani nem bűn. Ha mégis az lenne, rendőröknek szerencsére színét sem látni, bár pár fickó zsarukat is szidalmaz néha, káromkodni és kötözködni ugyanis a város összes lakosa mesterfokon tud. Végül pedig értenek a fegyverekhez is, még a nők sem adják két pisztolynál alább. A Kingpinben található emberek körében négyféle jellemet különböztethetünk meg. A leggyakoribbak a nyugodt, de azért állandóan résen levő lakosok – amíg leengedett fegyverrel járkálsz, nem aggódnak, de szegezd csak előre egyenesen, garantáltan nem fognak sokáig tétovázni. Vannak aztán közepesen idegesek, kikre elég hosszabb ideig ránézni vagy szólni hozzájuk, már attól begerjednek. Szép számmal találkozol majd persze olyan egyedekkel is, akik minden kérdés és további nélkül azonnal megtámadnak, s a rád vadászást találják életük értelmének. Szerencsére itt van még a legutolsó típus is, azoké, akik pénzért hozzád szegődnek, és még ha fejükhöz szorítod puskádat, akkor sem gondolnak rosszra (a lövés után pedig bizony látványosan nem is marad többé fejük, amellyel gondolkozhatnának). Ez utóbbiak jelentik a játék talán legélvezetesebb elemét, ugyanis ne Half-Life-féle riadt tudóskákra és gyenge biztonsági őrökre gondolj. Ezek a marcona társak valóban bárhová elkísérnek véren és vízen át. Létráznak, ugrálnak, rohannak, ajtókat nyitnak, guggolnak. Gyönyör nézni őket! Egyedül a szellőzőnyílásokba nem követnek, vagy egy halom doboz tetejére nem másznak utánad. Természetesen az újabb pályákon is hűségesen a nyomodban maradnak, s még azt is zokszó nélkül tűrik, hogy ez az említett pályaváltási folyamat majdnem egyperces hosszúságú (512 mega RAM mellett)... Harctudásuk már nem annyira látványos, shotgunnal felszerelkezve saját kezűleg már sokkal eredményesebben tudsz

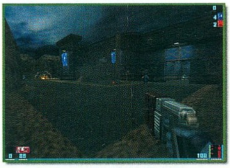


„dolgozni". Hosszú távú befektetésnek azért még megteszik, ha ugyanis teljesen meg nem haltak, szép csendben maximumra regenerálódnak. A mázlisták, bár így rájuk legalább nem kell élettáskákat pazarolni.

Többet nem szidom ill. dicsérem a játékot, jöjjön inkább pár tipp, mely részt persze jó szívvel át is ugorhatsz, ha mindent magad akarsz felfedezni. Abban az esetben viszont készülj fel rá, hogy néhányszor esetleg hozzám hasonlóan újra kezded azt gondolván, hogy azért nem jutsz tovább semerre, mert feleslegesen megöltél valakit – pedig ilyen eshetőség (szerencsére) a demóban nincs is. Legelső feladatod nyilván pár hatásosabb fegyver beszerzése lesz a kezdő csődarabod mellé. Rögtön az első csavargó, akivel találkozol, feszítővasat ad egyetlen dollár ellenében – nem lesz különösebb gond ennyit megszerezned, csak „ismerkedj meg" pár másik lakossal a közelben. Ezen a pályán van a bolt is (Pawn-o-Matic), a demóban fellelhető három fegyver közül az első kettőt akár itt is megvehetnéd, szerintem inkább ne erre költsd a pénzed, majd szerzel ingyen. Amihez csak itt lehet hozzájutni, az a háromféle upgrade a pisztolyra: gyorsabb tüzelés, hangtompító ill. rövidebb újratöltés. Pisztolyhoz két másik módon juthatsz még: Az egyik fellelési helye az az asztal, amely körül három fickót látsz majd vitatkozni a csatornás pálya után; ide mondjuk csak igen későn juthatsz majd el. A másik mód, hogy a boltosnak megszerzel valami cuccot a legelső pályán található egyik raktárból, azért cserébe ad egyet ajándékba. Kis doboztologatás, majd egy szellőzőnyílás után jutsz el oda, csakhogy előbb két keményebb fazont kell likvidálnod, úgyhogy a pisztoly beszerzését akár a shotgun utánra is hagyhatod. Azt a csatornában lévő egyetlen ajtó mögött találod, valamelyik polc legtetején, előbb persze át is kell hozzá verekedned magad pár nemkívánatos úron. Pénzt hullák mellett két helyütt láttam nagy összegben, további $100-hoz juthatsz viszonylag minden gond nélkül az egyik raktárépületben ill. a második utcás pálya meglehetősen leromlott állapotú házának egyik lakásában (mindegyik esetben páncélszekrényben). Így felszerelkezve már nem lehet nagy ügy elkezdened a valóban szükséges feladatokat. Az elsőt Lenny adja a bár WC-jében: szépen kérd vissza a mulató előtt morgolódó Lamont-tól az óráját, hálája jeléül megkapod a kulcsot azon soklakásos épület egyik szobájához, amelynek szellőzőjén keresztül elmászhatsz végre a „körasztalos" bácsikákhoz. Ott ne felejtsd el kiszedni a kép mögé rejtett újabb kulcsot, mert az nyitja a közeli „EXIT" feliratos ajtót, amelyen belépve eljuthatsz az utolsó pályára. Ott már csak egy autóról leemeled a batteryt, azzal vissza az előző pálya garázsába, kész. Itt azért ezt az autót nem árt gyengéden szétverned a feszítővasaddal, egyedül így juthatsz hozzá a jól elrejtett, príma lángszóróhoz.

Ahogy nézem, a SinCTF rövid megemlítésére maradt már csak helyem, úgyhogy mindenki képzeljen ide bátran magának vagy tíz sor tömény éljenzést, mert ez bizony olyan jó! Legnehezebb feladatod szervert találni lesz, a Ritualistic listáján érdemes keresgélned. Utána már semmi sem állhat az 1.04-es patch részét képező módosítás kiélvezésének útjába: nyolc fantasztikus pálya, a legtöbb igazán egyedi ötletekben gazdag, mint például használható járművek, irányítható ágyúk. Új tech powerupok is vannak (pl. empathy shield, amely révén a sebzés felét a támadód kapja). A „droptech" paranccsal dobsz el egyet, a grapple használatához pedig elég a use gombot lenyomnod, a többi nagyjából maradt a Q2CTF-ben megszokott formában. Nagy gratuláció hát a Ritualnak jól, talán így már senki sem bánta meg, hogy megvette a Sint. Az a Wages of Sin küldetéscsomag is egész jó lett a hírek szerint, nekem nem volt még hozzá szerencsém, de talán majd valaki más ír róla itt a Guruban.

fdsOft
fdsoft@pganet.com



HA A SOK KICSI SOKRA MEGY, ÚGY A MINŐSÉG SEM DRÁGA.

32xTEAC ATAPI CD	10600
32XPLEXTOR SCSI	21900
40XPLEXTOR SCSI	23900
YAMAHA 4416 CD ÚJRAÍRÓ	59400
TEAC 4/12 CD-ÍRÓ	47900
PLEXTOR ÚJRAÍRÓ 4/2/20	65600
DIAMOND VIPER V550 8MB	13900
MATROX MARVEL PAL	49900
TOSHIBA DVD RAM	109900
PLEXTOR 8/20 CD-ÍRÓ	99900

MIKLAND COMPUTER

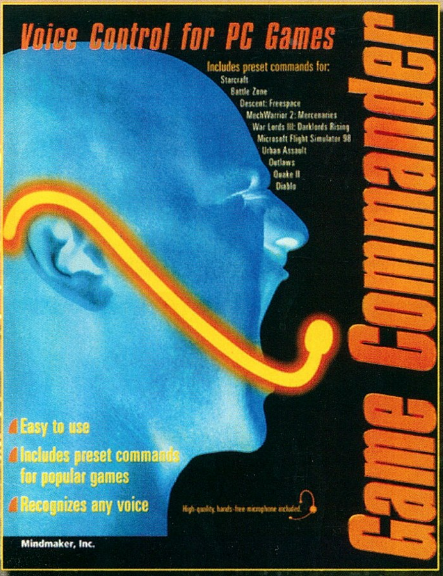
TUNING GARANCIÁVAL.

OTP HITEL.

ÁLLANDÓ AKCIÓK A LEGOLVASOTTABB SZÁMÍTÓGÉP ÜZLET HONLAPON.

TELEFON: 375 3716, FAX: 214 51 83
MIKLAND@MIKLAND.HU, WWW.MIKLAND.HU
1012 BUDAPEST, ATTILA ÚT. 117

Koncentrálj a játékra ne a billentyűzetre!



Válts fegyvert!
Válts kameraállást!
Hívd le a menüt!

Tedd mindezt a saját hangodon, és közben le se vedd a tekinteted az akcióról!

A Game Commander olyan alkalmazás, amely lehetővé teszi a legtöbb PC-s játék hang általi vezérlését. A Game Commanderben a játékok különböző billentyűihez hangos beszéddel kiadható parancsot lehet rendelni, ezért a felhasználónak nem lesz szükséges emlékeznie az összes billentyűkombinációra, ha egy parancsot akar kiadni. A billentyűzetet és a botkormányt továbbra is jól használhatjuk, az irányításra vagy a tüzelésre, de azon billentyűkombinációkat, amelyek lelassíthatják a játék ütemét, hang alapú paranccsal helyettesíthetjük. Például ha meg akarja nézni a térképet, egyszerűen csak azt kell mondani, hogy: „TÉRKÉP". A termék a legtöbb Windows játékkal együttműködik, és tíz népszerű játékhoz (pl.: QUAKE) használatra kész parancskészletet tartalmaz. Arra is lehetőség van, hogy a felhasználó saját magának hozzon létre új parancsokat.

A Game Commanderhez a hangkártyán kívül más kiegészítő hardver nem szükséges. A Game Commander jó minőségű headset mikrofonnal és magyar nyelvű használati utasítással kerül forgalomba.

A Game Commandert megrendelheted a 467-67-00 telefonszámon, vagy megvásárolhatod a TV-Shop Kft. üzletében (1141 Bp. Kőszeg u. 26.) és a CD-ROM szaküzletekben.

Az INFO '99

Nemzetközi Informatikai
és Kommunikációtechnikai Szakkiállítás
a XXI. század csúcstechnológiáját
kínálja látogatóinak.

Válasszon a kínálatból!

- Információtechnológia
- Adat- és telekommunikáció
- Repro- és másolástechnika
- Multimédia
- Tanácsadás és információ

1999. április 27-30.

Budapesti Vásárközpont

Nyitva tartás:
naponta 10.00–18.00 óráig

HUNGEXPO

www.info99.hu

A tavasz informatikai szakkiállítása.

LORD COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

GoldStar monitorok teljes kínálata!

BEaST

PII Klamath 350, 128MB-100 SD RAM, 10.2 GB HDD, Asus 40x CD, voodoo2 16MB, 15" monitor

219 000.-

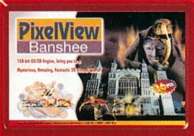
Miro TV Tuner és Mircrosoft Joystickok!

Az árak csökkentésének jogát fenntartjuk! Az árak áfa nélkül értendők.

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

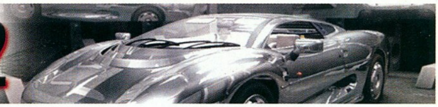
- Voodoo varázslat: dobozos minőség + alacsony ár



- TV-tuner + digitalizálás: a legjobb árakon

- Video digitalizálás (MPEG), editálás, videoCD készítés: PINNACLE MP10

3D STUDIO MAX 2

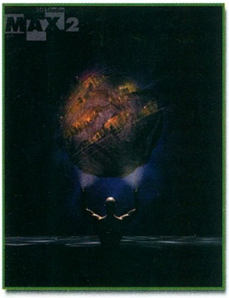


EGY KIS GYAKORLAT

Na emberek, most kis szünetet tartunk az elméleti oktatásban. Ennek kettős oka van, egy: nehogy megunjátok, kettő: összesen két oldalt kaptam két témára, amelyeknek külön-külön kellene ennyi. Így aztán az egyiket, mégpedig a 3D-s kártyák tesztjét kicsit össze kellett vonni a rovattal.

A gyakorlati téma pedig olyasmi lesz, amin mostanában meglehetősen sokat bosszankodtam, hogy „ez is milyen jó kép lett volna, ha...". Ez pedig nem más, mint a világűr, az űrhajós képek. Tudni kell ugyan, hogy a legtöbb 3D-s stúdiónak a hócipője tele van az ilyen alkotásokkal, de azért a film- és játékiparban még mindig nagyon nagy szükség van ilyesmire. Vágjunk is bele a közepébe.

Kezdjük a jelenet alapjával - feltételezve, hogy a modellek és textúrák elkészültek már -, a megvilágítással. A nagy semmiben általában csak egyetlen komoly fényforrás, a csillag szokott elég közel lenni a tárgyainkhoz. Ezt elvileg omni típusú fényforrással kéne megvalósítanunk, ami ugyebár a pontszerű, minden irányba sugárzó fajta. Csakhogy a hatalmas távolságok miatt mire a fény eljut a jelenet színhelyére, addigra a sugarak már szinte teljesen párhuzamosakká váltak. Ezért aztán az omni lightunkat is el kellene vinnünk iszonyú messzire. Mivel elég távolra úgyse tudjuk rakni, és a kezelése is gondot okoz, célszerű inkább direct típusú, párhuzamos vetítésű fényforrást alkalmaznunk. Ez azért is előnyösebb, mert az omnihoz shadow mapping árnyékoknál hatszor (!) annyi memóriahelyet igényelnek az árnyék-textúrák (erre mindjárt visszatérünk), és sokkal lassabb a raytrace-elt változat is.



A fényforrásunk erőssége jó nagy kell legyen. Sajnos a Maxben a fények erőssége nem olyan függvény szerint növekszik, mint a valóságban. A megvilágítás erőssége odakint éjszaka nincs egy lux, olvasáshoz 100 lux erősségű fényforrás is elég, nyáron nappal meg 100000 luxnyi fény ömlik szét a tájon. A vicc az, hogy mind a szemünk, mind a kamerák optikája képes alkalmazkodni ehhez, de a Max nem, tehát teljesen a saját fejünk és szemünk alapján kell belőnünk a fények erősségét. Az űrben a nap fénye szűrés nélkül, teljes pompájában ragyog, tehát minimum 1.1-1.25 erősségű fényforrást kell használnunk főfényként. A szín már viccesebb dolog. Javasolt a value-t 255-ön tartani, így majd szép telített színeket kapunk. A mi napunk színe valahol a piros és a zöld között van, olyan 25-35-ös a hue értéke, a tisztaságot (saturation) szintén tartsuk alacsonyan, a 15-30-as szinten. Elnézést, de a magam részéről jobban szeretem a HSV színmodellt az RGB-nél; aki ahhoz van szokva, az sajnos most alkalmazkodni lesz kénytelen.

Az árnyékvetést alaphelyzetben csak ennél a főfénynél érdemes bekapcsolni, és máris komoly választással kerülünk szembe. A shadow mapping algoritmus egy textúrát számol ki, és vetít rá a jelenetre, míg a ray-trace algoritmus rendes sugárkövetéssel dolgozva ad pontos árnyékokat. Az előbbi nagyon gyorsnak nevezhető, poligonok százezreit is képes belátható idő alatt leszámolni, de az árnyékok nem lesznek pontosak, a kép jellegzetes maxes fílinget kap, és a mapeknek memória kell, ami sok fényforrás esetében nehézséget okozhat. A szép árnyékokhoz egyébként a default 256-os textúraméret 512-es vagy 1024-es mérettel való felülbírálása javasolt. A raytrace árnyékok nagyon korrekt önárnyékot eredményeznek, hiszen a poligonok alapján készülnek. A memóriaigényük is csekélyebb, de az ár cserébe komoly: sok poligont és főleg sok önárnyékvetést tartalmazó jelenetek esetében a renderelési idő kiugróan magas. Az egyik korábbi Guruban szereplő X-Winges kép például három óráig készült a 450-esemen...

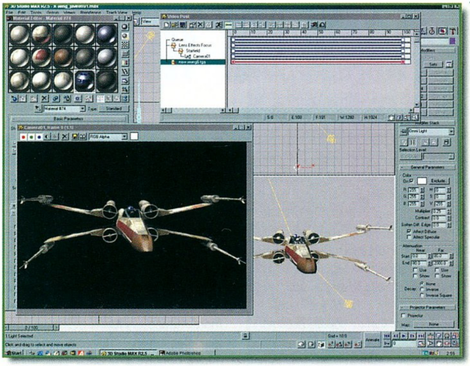
Gabriel az egyik korábbi cikkében már leírta, hogy egy fényforrás szinte sohasem elég. A problémát egyelőre ebben a témakörben vizsgálva megint csak több lehetőségünk van a további fényforrások létrehozásakor. Chris emlegeti gyakran az űr-szimulátorok grafikája kapcsán, hogy szerinte nem jók a fényviszonyok, az űrben ugyanis csak a nap felőli oldal világos, a többi pedig logikusan töksötét. Ettől eleve eltér az az eset, amikor egy bolygó közelében vagyunk, a planéta felszíne és légköre ugyanis nem csekély mennyiségű fényt ver vissza, amit megfelelő algoritmus hiányában manuálisan kell megvalósítanunk. Ezért aztán ilyenkor az adott objektum közepére helyezzünk el egy közepes erősséggű (0.2-0.5) és a bolygóéhoz hasonló színű omni fényforrást. Árnyékvetés nem kell, sőt célszerű az affect specular opciót is kikapcsolni. Így ez a fényforrás nem fog felületi csillanást létrehozni a tárgyainkon, ami általában csökkentené a kép életszerűségét.

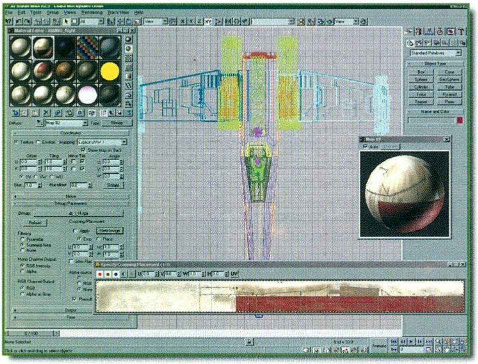
Ez egyébként szinte minden kisegítő mellék-fényforrásra igaz.

Az egyetlen főfényes megoldás azonban fizikai valósághűsége ellenére több okból sem megfelelő. Egyrészről a létrejövő képünk nagyon kontrasztos lesz, és csak nagyon kis tartományból lehet nézni anélkül, hogy feketeséggel telne meg. Ez a lehető legrosszabb, ami ilyen képnél történhet: az összes tárgy eltűnik a sötétben, beleolvad a háttérbe. Ráadásul ha nem raytrace-elt árnyékokat használunk, akkor a vetett árnyékok tökéletlen mivolta is fájdalmasan nyilvánvaló lesz.
A másik gond az ilyen képekkel kissé érdekes: a rengeteg sci-fi filmben, amelyet az elmúlt két évtizedben készítettek, a jeleneteket makettekkel, kék ernyőzéssel vették fel. A stúdiókban azonban eleve lehetetlen olyan fényviszonyokat teremteni, amelyek kizárólag egy fényforrásra épülnek, és a fényszóródás sem zárható ki. Emiatt az összes legendás film jeleneteiben meglehetősen erős mellék-fények vannak. Ezt a legjobban további egy-két direct fényforrással valósíthatjuk meg: egy legyen nagyjából a (kb. 0.3-0.5-ös) főfénnyel ellentétes irányú, a másikat pedig úgy lőjük be, hogy a még sötéten maradt részeket derítse kicsit fel (0.15-0.25).

A további fényforrások már lokálisak, omni jellegűek szoktak lenni: például a robbanások, lövések nyomán fellépő pillanatnyi fények, melyek esetében célszerű az attenuationt használni. Ez három, nagyjából egyenletes eloszlású határvonal kijelölésével történik, melyek között a fény erőssége folyamatosan nulláig csökken. Az ilyen fények általában már erősen színezettek is, az erősségük pedig közepes. Végül az ambient fény értékét célszerű a rendering/enviroment menüpontnál kb. 20-30-as értékre felemelni, és kész is vagyunk. Ennek a beállításnak további előnye az, hogy az árnyékok lágyak lesznek, így nyugodtan használhatjuk a gyorsabb shadow mapping árnyékvetést.

Most jönnek a csillagok. Ez a 2.0-ás verzió óta gyakorlatilag nem okoz problémát, a remek Starfield Video post filter tulajdonképpen minden igényt kielégít.
A működéshez perspektivikus nézetre van szüksége, megadhatjuk a leghalványabb és a legfényesebb csillag fényerejét, a kettő közötti átmenetet (logaritmikusnál kevesebb a fényes csillag) és a csillagok méretét pixelben – ez utóbbit a felbontáshoz kell igazítani, 320*200-ban az alapérték nem jó ötlet. A motion blur használható értéke is csak 20-35 közötti, a dimming értékével pedig a csillagok fényét csökkenti mozgáskor, ezért ezt is kisebbre kell venni. Mindenesetre a csillagok elmosódása nagyon





korrekt, amikor a kamerával pásztázunk. Az egyetlen mellékelt adatbázis a földé, de nagyon kevés csillagot tartalmaz, úgyhogy használjuk inkább a randomot, szerintem az igénybe vehető mennyiség százezres nagyságrendű. A kompozitálást pedig inkább ne piszkáljuk.

Következzenek az égitestjeink. Bolygót csinálni nem kifejezetten bonyolult feladat. Szükségünk lesz egy gömbre. Célszerű a geosphere-t használni, mivel sok poligont spórolhatunk vele, ugyanis feladatunk nagyon szegmensszám-igényes. Valamilyen jó textúra is fontos még. Ezt sajna szinte lehetetlen megfelelő számban találni, de a NASA elvileg rendelkezik ilyesmivel a naprendszerünkkel kapcsolatosan. Ha már a Net került szóba, akkor következzék egy könnyebben meglelhető és gyorsabb site: www.surfthe.net. Ez egyébként igen komoly Star Wars rajongó 3D-s honlap, nagyon sok jó dolgot lelhettek rajta, nem beszélve a rengeteg linkről. Szóval az archívumukban a vegyes textúrák közül lezizzenthettek néhány közeli bolygóhoz tartozóakat. Sajnos ezek sem túl nagy felbontásúak, de azért már jó sok célra megfelelnek. Ha pedig nincs bitmap, még mindig használhatjuk a procedurális textúrákat, bár jelen esetben ezekkel sokkal nehezebb jó eredményeket elérni. Az így kapott planéták még mindig nem néznek ki elég élethűen, ugyanis hiányzik róluk a légkör keltette sokféle hatás. Először is, a bolygónkra alkalmazhatunk reflection map-et - az egyik Max példa scene is ezt teszi -, de ez bizony nem az igazi, ráadásul nagyon leveszi az árnyékot is. A legjobb megoldáshoz meglepő módon nem kell külső plugin, hanem a beépített LenzFx glow-ját fogjuk használni. Ez ugyan lassú és körülményes, de az eredmények miatt nagyon megéri. Helyhiány miatt nem térek itt ki a pontos paraméterekre, úgyhogy jöjjön az elv: a material effect channelen keresztül kijelölt tárgyra először kis erősségű komplett effektet rakunk, a színét a forrás-kép pixelei adják majd. Ettől a kép jóval világosabb lesz, de sokkal természetesebb módon, így ezzel a légkörben szóródó fény hatását szimulálhatjuk. Aztán hozzáadunk még egy glow-t, ez már az „edge alpha" opció használatával csak a peremére kerül, és általában kékes színű, keskeny sávot kell vele megjeleníteni. Az így elkészült kép - megfelelően kimunkálva - akár űrfotónak is elmehet, persze messziről nézve...

Mielőtt megint túllépnék a cikk fizikai korlátain, gyorsan elköszönök. A mellékleten tehát megcsináljuk a glow effektet, aztán pedig megnézzük, hogyan lehet a Max saját eszközeivel csillagködöket, aszteroidákat, lensflare-eket készíteni.

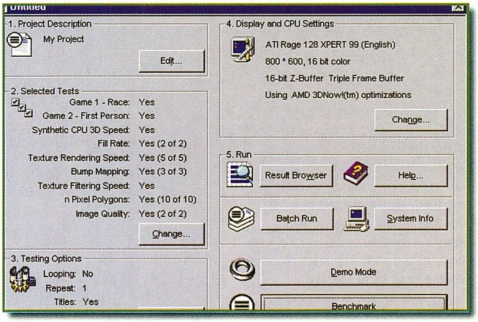
Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

AMD K6-III kézben!

TALLÓZÓ

Még pár nappal az esemény előtt sem sejtettem, hogy a húsvéti ünnepek nagy részét egy processzor társaságában fogom eltölteni (pedig hogy irigyeltem a szomszéd Pistike fekete nyulát). Ekkor azonban jött a K6-3, soobana és jómagam pedig rohantunk tesztelni, egyrészt saját kíváncsiságunkat kielégítendő, másrészt hogy frissességben jól lenyomjuk a konkurenciát, heh. Az általunk kapott tesztpéldány 400 MHz-re (ami, mint később meglátjuk, nem is nagyon akart feljebb menni) jelölt darab volt. Az AMD K6-3 technikai specifikációiról már megjelent egy cikk a PC GURU 99/03 számában, most csak röviden a lényeg: 0.25 mikronos technológia, K6-2 CXT core, 256 KB on-chip, teljes sebességű L2 cache, 2.4V core feszültség (ami soobana szerint ciki, nekem meg mindegy volt, csak menjen), 3DNow! támogatás. A proci tiszteletére vadi új Epox gyártmányú, MVP3 chipsetes, ATX formátumú alaplapot bontottunk ki, ezenkívül a konfigba került egy 8.4-es IBM vinyó, egy ATi Rage 128 chippel szerelt kártya (amely kicsit bugzott Quake 2 alatt), illetve az elmaradhatatlan 3dfx kolonc, a Hercules gyártmányú Voodoo 2/12 MB személyében (amelyet nem SLI-ztünk, mert bár rendelkezésünkre állt a másik kártya, de gondoltuk, ilyen úgysincs nagyon itthon sok embernek, szóval maradtunk a realitás talaján a tesztelés során - másrészt a második kártya behelyezése után elérhetetlenné váltak az órajelszorzó és frekvenciállító jumperek...), s mindezt a SB Live! tette egésszé 128 MB PC100 SDRAM társaságában - amelyhez nyalánkságként jött egy Pioneer DVD lejátszó. A konfig tehát adott a kellemes játékhoz - mit tud ezek után a proci?

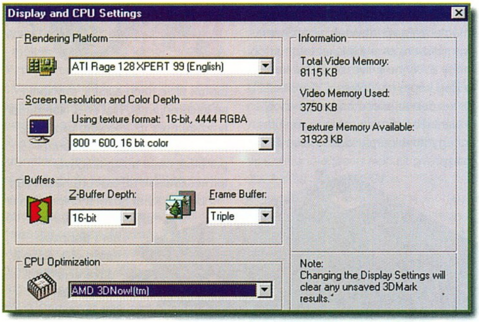
Mielőtt még ez kiderült volna, jó sokat szenvedtünk vinyószállítgatással (még szerencse, hogy egyikünk sem csapta hozzá a ház falához azt az IBM merevet...) meg Windows telepítéssel, de végül tiszta gépet hoztunk össze a nyaggatáshoz. Legelőször arról számolnék be, hogy a konfiguráció a nagyjából és összességében vett 12 órányi tesztelés alatt egyszer sem fagyott le, teljesen megbízhatóan futott Win98 környezetben, egyetlen program sem tüsszögött a processzorra (illetve az alaplap azonnal felismerte, de hát ezt el is vártuk tőle igen fiatal volta miatt). Mivel játéklapnak teszteltünk ugyebár, reflexből és első felindulásra előkaptuk a Quake 2 CD-t és a legújabb patcheket (2 darabot: a sima 3.20-ast és a 3DNow! optimalizált 3.20-ast, utóbbit az AMD saját programozói írták át az eredetiből) - és már izzítottuk is be az installt. A játék demo1 timedemoját lefuttatva 800x600-as felbontásban az ATi kártya OpenGL meghajtóit alkalmazva kaptuk meg a jónak mondható 41 fps-t, ami a Voodoo 2-t használva is csak 42.5-re ment fel (jó az ATi Rage 128, már csak néhány driver-problémát kell kiküszöbölni, hogy a néhol csíkozó kép eltűnjön). Ekkor pedig jött a meglepetés: soo rányomta az AMD patchet a játékra, és beállítottuk a 3DNow! optimalizált 3dfx OpenGL meghajtót, szintén 800x600-ban - ezek után pedig leesett az állunk a sebességtől: 56.2 fps! Laza 32 százalékos emelkedés. Ami még szebb volt: a közmondásosan fps-gyilkos crusher demót (kőkemény DM menet, tele robbanással, játékosok egymás hegyén-hátán, folyamatosan 20-30 lőszer a levegőben) izzítottuk be, és csak néztünk a szokásos felbontás melletti 36.1 fps láttán. Erről a crusherről azt kell tudni, hogy amelyik Pentium II-es gép megütötte a 30 fps-t egy V2-vel (vagy 2 V2-vel...), az már bikának számított. Összehasonlításként ez a demó 23.1 fps-t produkált sima 3dfx OpenGL meghajtóval, 3DNow! rásegítés nélkül - ez már 56 százalékos emelkedés feleim! Mivel az ATi OpenGL esetében nem volt ilyen szembetűnő a különbség, erős a gyanúm, hogy az általunk használt legfrissebb 3dfx V2 referencia driverek 3DNow! optimalizáláson estek át (ami - mint kiderült - a legvadabb helyzetekben segít a legtöbbet). A software renderinget is megpróbáltuk, de lesújtó volt a végeredmény, inkább nem is írom le, bár a 3DNow! itt is 30%-os javulást jelentett, de ez körülbelül olyan, mint hogy a 2*0 is ugyanannyi, mint 200*0... Összefoglalva: ekkor kezdtük el tisztelni a procit, és rajta keresztül a 3DNow!-t. Mivel nem hajlunk a tekintélyelvűségre, ezért nem hagytuk abba a szekírozást, újabb játékok kerültek elő soobana csoda-szatyrából. Az Unreal alapból támogatja a 3DNow!-t, ezért is került másodikként 'összeszokott' párosunk látókörébe. A mindenki által ismert flyby timedemo - amely szintén brutális gépnyúzás és teljesítményteszt - 800x600-ban 28 fps-t produkált - ez igen szép. Ez volt a demó, de minket leginkább az érdekelt, hogy maga a játék szaggat-e ilyen felbontásban (főleg a szabadtér). Hát nem tette, a mozgatás teljesen sima és folyamatos volt mind az épületek (barlang) belsejében, mind a



AMD K6 III teszt	
Programok	Voodoo2 (800X600, fps)
Quake2 3.20 demo1.dm2	
OpenGL	42.5
OpenGL + 3D Now!	56.2
Quake2 3.20 crusher.dm2	
OpenGL	23.1
Software renderig + 3D Now!	13
OpenGL + 3D Now!	36.1
Unreal 1.01	
Glide + 3D Now!	28
Half-Life	
OpenGL	24
3D Mark '99 Max Pro	
3D Mark	2585
CPU Mark	6476

Az Advanced Micro Devices kénytelen volt veszteséget jelenteni 1999 első negyedévére vonatkozóan, üzleti eredményeit tekintve - annak ellenére, hogy hatalmas teret nyert el az Inteltől chipeladások tekintetében az 1000 USD alatti számítógépek piacán. Az év első három hónapjában 4.3 millió processzort adtak el, ami kevesebb, mint a 1998 hasonló időszakát mutató adat. A procikra vonatkozó átlagos eladási ár pince-mély volta is hozzájárult a veszteség kialakulásához, ez pedig 78 USD-ra jött ki. A veszteség ténye önmagában nem lenne nagy gond - többek között a fentebb említett piacnyerés okán -, de mivel a K7 sikeres piaci bevezethetősége erősen megkérdőjelezhető, ezért elmondhatom: az AMD nehéz év elé néz - ismét. Elképzelhető, hogy a március elején elbocsátott 300 alkalmazottat több is követni fogja...

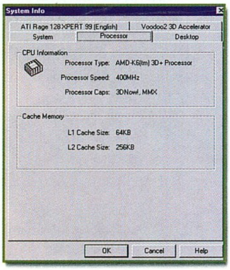
szabadban. Először nem is mertük feljebb rakni, mint 640x480 - korábbi rossz tapasztalataink okán (PII-n), de mivel nagyon szépen ment, beállítottuk a felbontást 800x600-ra, és láss csodát, a játék ugyanolyan jól ment! Feljebb sajnos nem tudtuk



rakni a V2 max. felbontási korlátja miatt, mert engem veszettül érdekelt volna, ez a konfig mit tud kezdeni a gaméval 1280x1024-ben (mellesleg ezt a monitorunk se bírta volna, mert - ugyancsak tesztelés alatt álló - Samsung 14"-os 410b volt). Az ATi kártya is bebarmult az 1024x768 felbontásnál, szóval azzal se tudtunk más játékokban feljebb menni (nem tudom, mi lehetett a gond, de nem is merültünk bele, lévén éppen nem a kártyát teszteltük). Mindegy, sokat nem sírtunk a dolgon, hisz előttünk volt még pár megmászandó játék, elsőként a Half-Life.

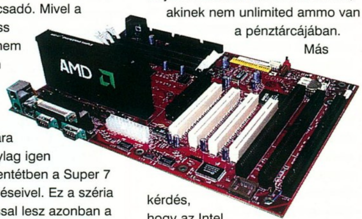
Mivel én még nem láttam a játék bevezetőjét (csak némi verést szenvedtem el DM-ben régebben), ezért leájultam, hogy pláne miután az ATi-ról átálltunk V2-re, érzésre tükörsimán csúszott a jég a játék alatt. A különleges timedemo (amely szintén DM-szerű fps teszt, rengeteg mozgással, lövéssel és tortával) 24 fps-t adott a szokásos felbontásunkban. Ismervén a Half-Life hardveréhségét, ez jó közepes eredménynek számít. Mellékesen megjegyzem, hogy kicsit agyatlan ez a timedemo, mert az emberünk össze-vissza lövöldöz, úgy viselkedik, mint valami totál részeg kommandós, akitől megvonták a fegyverét hosszabb időre, és most visszakapta. Ezek után kiválasztottuk a Kiválasztottat, magyarul nyomtuk egy kicsit a Blood 2: The Chosen-t - a LithTech engine is jól menetelt a K6-3 hátán. Nem semmi, ahogy fröcsköl a vér a népekből ebben a játékban, olyan, mintha minden emberbe még további pár liter vörös folyadék lenne pumpálva, hogy szépen spricceljen, ha az okos játékos meglövi - amolyan House of the Dead játéktermi változat stílusban.

Végül felhívnám a jelenlegi K6-2 és jövőbeni K6-III tulajdonosok figyelmét, hogy a SIN készítője, a



Ritual április közepére ígér patchet a játékhoz (aki le meri magyarítani a patchet tapaszra, azt felnégyelem, és a disznók elé vetem), amelyben lesz 3DNow! támogatás. A játékok alapján tehát azt mondhatom: K6-3/400 rulez, 3DNow! meg pláne. Ha már benchmark eredményekről beszélünk, megemlítem, hogy bana hozzám vágott 3D Mark '99 Max Pro mérési eredményeket, de én ezeket nem írom le, hisz a többség - velem együtt, akármennyire teszter vagyok - nem tud belőlük kihámozni semmi használhatót. Beszéljünk azonban másról, valamiről, ami elkezdte csorgatni a nyálamat, ami aztán gyorsan fel is száradt. Tuningolás. Szóval a prockó a hivatalos 400 Mhz-én (4x100) kőszilárdan futott. Gondoltam egyet, és felnyomtam 428-ra (4.5x95), ami ugyancsak szilárd volt, de a Q2 timedemok rosszabb eredményeket adtak, mint 4x100-on (a FSB sebességnek ugyebár nagy jelentősége van a Socket 7 alaplapoknál). Az ezt követő próbálkozások (4.5x100 és 4x112 MHz) ugyan felPOSToltak, de a Windows teljes betöltéséig egyik sem jutott el, 3 próbálkozásból egyetlenegy alkalommal se. A mi procinkat ekkor gyakorlatilag tuningolhatatlannak minősítettem, amiben soobana is megerősített azzal az állításával, hogy őneki megmondták - nem igazán lehet húzni a K6-3-at, egyelőre. Ezzel cseng teljes mértékben össze az is, hogy ez a széria miért is nem azonnal 500 MHz-en startolt, hisz ez idő tájt a K6-2/475 MHz is már kapható. A 256 KB on-chip cache, mint lehetséges bűnös nagyon gyanús. Az egyetlen pozitívum az volt, hogy a sebességállítás (a második V2 eltüntetése után) nagyon egyszerűnek bizonyult az Epox alaplapon, mindössze két kézre eső jumpert kellett mozgatni (igaz, a lapot tartó tálca 30 fokos szögben ki volt a házból fordítva...). A játék és a tuningolás (khmm...) után jött a következő megmérettetés a processzor számára: szoftveres DVD lejátszás.

Felraktunk egy szoftveres lejátszót, és mialatt bana agyondolgozta magát holmi banner-animációval, én újra megnéztem nagy kedvencemet, a Starship Trooperst, amivel csak tovább fokoztam kamaszos rajongásomat Diz Flores iránt, heh. A lejátszás teljesen zökkenőmentes volt - kicsit talán túlságosan is. Nem bizonyított, de nekem az az érzésem, hogy ugyan nem az ATi DVD lejátszóját használtuk, amely egy-az-egyben kihasználja a Rage 128 chip DVD hardveres rásegítését, az AGP slotban csücsülő Xpert 128 mégis besegített a lejátszás során. Ennek még utána fogok járni. Most pedig jöjjön a szokásos piaci kitekintés és a vásárlási tanácsadó. Mivel a proci nagyon friss (itthon jelenleg nem is kapható, talán az újság utcára kerülésekor már néhol felbukkant), az ára egyelőre viszonylag igen magas lesz - ellentétben a Super 7 olcsósági törekvéseivel. Ez a széria árleszorító hatással lesz azonban a K6-2-kre, tehát egyelőre ezeket érdemes vennie annak, aki lát fantáziát a Socket 7-ben (mellesleg az Epox MVP3-mal dúsított alaplapjáról is csak a legjobbakat tudom elmondani, ez is recommended, ha nem vagy Intel párti). Ezek alapján, illetve a piac morális kopását elősegítő perisztaltikus elemésztő mozgása okán K6-3-at legkorábban július elejétől érdemes vásárolnia annak, akinek nem unlimited ammo van a pénztárcájában. Más kérdés, hogy az Intel április 11-én leszállítja az árakat (egészen 20%-os mértékig), illetve természetes csökkenés lesz május elején, lévén kijön a Celeron 466 és a PIII/550 - tehát dúskálhatunk majd a gyors és olcsó Intel processzorokban. Ezt is túl kell élnie mind az AMD-nek, mind a K6-III-nak, mivel nyilvánvalóan osztoznak egymás sorsában.

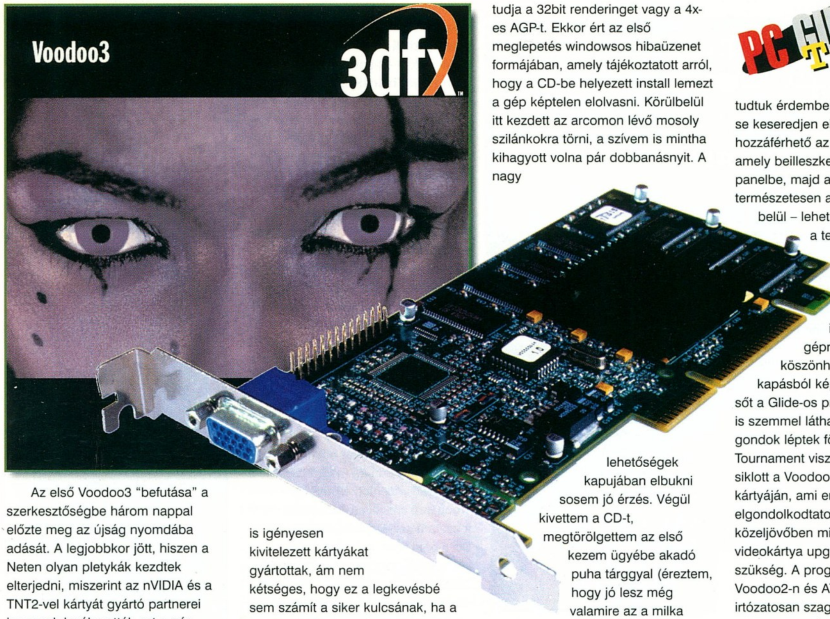


3DNOW!™

tigro

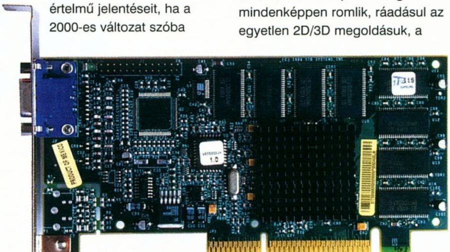
Az AMD stratégiai partnereinek április legelején kiküldött néhány teljes számítógépet, amelyekben K7-es chipjük 500 MHz-es változata fut. A korábban beharangozott specifikációkhoz (200 MHz FSB, teljes sebességű L2 cache) képest 'legyengített' procik kerültek OEM-kézre, mégpedig 100 MHz FSB-szal és mindössze 1/3 sebességű L2 cache-sel. Mindezek ellenére a vélemények és mérések (ez utóbbiak nem publikusak egyelőre) szerint a K7/500 ezekkel a kurtításokkal együtt is nagyjából egy szinten van az Intel PIII/500-zal a számolási gyorsaságot tekintve. A teszterek szerint a K7 FPU-ja lényegesen gyorsabb mint a K6-2 és K6-3-aké, és az integer teljesítmény nagyjából megegyező a PIII-ével. Az egyetlen bökkenő az (a hendikepet beleszámolva a verdiktbe), hogy a PIII/500 már kint van a piacon egy hónapja, illetve pár hét múlva jön a PIII/550 is. Ezzel együtt, ha az előreláthatólag júliusban debütáló K7/500 hozza a „vegső“, beígért speckókat, akkor még labdába rúghat, az 500 USA dolláros bevezető ár ellenére (piaci elemzők szerint akkora a PIII/500 ára valahol 410 és 425 USD között lesz).

Voodoo 3 teszt



Az első Voodoo3 "befutása" a szerkesztőségbe három nappal előzte meg az újság nyomdába adását. A legjobbkor jött, hiszen a Neten olyan pletykák kezdtek elterjedni, miszerint az nVIDIA és a TNT2-vel kártyát gyártó partnerei igencsak leválogatták azt a pár chipet, amelyek első körben kikerültek a teszterekhez. Ennek köszönhetően a TNT2-esek hasítottak, csak épp a megfelelő órajelen működő chipek szállítása késik. Ez azt jelenti, hogy az Ultra TNT2-esek, azaz a 175/200MHz-en (teljesen gyártótól függ) hajtott advanced változatok csak körülbelül május elején kerülnek majd a polcokra. Ezzel szemben az utóbbi időben alaposan elmarasztalt 3dfx, szépen szétküldte a képviseleteknek a dobozos Voodoo3 2000-es és 3000-es változatait. Tulajdonképpen a gyorsaságuknak köszönhetően egy kisebb csatát megnyertek a háborúban, hiszen sok gyártó már a CeBIT utáni hétre a 3dfx-et megelőzve TNT2-es kártyát ígért.

A kezemben tartva a kártyát egy pillanatra beugrott, hogy a CeBIT-en az STB technikai szakembere, Luciano Alibrandi milyen elégedett mosollyal hívta fel a figyelmünket arra a tényre, hogy az új Voodoo3-as kártya család külsőre mennyire hasonlít a jó öreg STB Velocity sorozatra. Szó, mi szó, méltán lehetnek büszkék arra, hogy mindig is igényesen kivitelezett kártyákat gyártottak, ám nem kétséges, hogy ez a legkevésbé sem számít a siker kulcsának, ha a sebességről van szó. Jobban szemrevételezve a kártyát kiderült, hogy a tesztpéldány a 2000-es verzió, azaz a V3 család legkisebb tagja, amelyet a 3dfx tervei szerint az OEM-ek fognak hegyekben az olcsó PC-kbe szerelni. A hálózaton publikált tesztekben nem győzték keresgélni az "olcsó megoldás", a "butított változat" és a "kompromisszum" rokon értelmű jelentéseit, ha a 2000-es változat szóba



került, így a beszerelést követően – a nagy csalódások elkerülése végett – én is próbáltam uralkodni lelkesedésem felett. Kevés sikerrel, hiszen a Voodoo3 azért mégis csak Voodoo3, hiába nem tudja a 32bit renderinget vagy a 4x-es AGP-t. Ekkor ért az első meglepetés windowsos hibaüzenet formájában, amely tájékoztatott arról, hogy a CD-be helyezett install lemezt a gép képtelen elolvasni. Körülbelül itt kezdett az arcomon lévő mosoly szilánkokra törni, a szívem is mintha kihagyott volna pár dobbanásnyit. A nagy lehetőségek kapujában elbukni sosem jó érzés. Végül kivettem a CD-t, megtörölgettem az első kezem ügyébe akadó puha tárggyal (éreztem, hogy jó lesz még valamire az a milka nyuszi), majd elszántan közöltem vele, hogy elindulsz, vagy szétverem darabokra a gépem, és kidobom az ablakon. Szerencsére ez hatott, így következzenek az első tapasztalatok a kártyával kapcsolatban.

A Windows bootolása után tiszta, szép kép fogadott. A Voodoo kártyák esetében ez kényes téma, az átkötés után a kép minősége mindenképpen romlik, ráadásul az egyetlen 2D/3D megoldásuk, a Banshee sem rendelkezett Matrox szintű képélességgel. A felbontásokat csak a monitor korlátozta 1600x1200-ra, 32bites színmélység mellett. A display propertiesben egyedül a gammát tudtuk érdemben állítani, ám senki se keseredjen el, hiszen a Neten már hozzáférhető az a kisebb program, amely beilleszkedik a V3 control panelbe, majd a segítségével – természetesen az ésszerű határokon belül – lehet húzni a chipet. Mivel a teszt példány még nem dobozos darab volt, ezért a driverei is béta állapotban installálódtak a gépre. Ennek köszönhetően pl. a 3D Mark kapásból képtelen volt futni rajta, sőt a Glide-os programok esetében is szemmel látható textúrázási gondok léptek föl. Az Unreal Tournament viszont valósággal siklott a Voodoo3 leggyíkabb kártyáján, ami erősen elgondolkodtatott azon, hogy a közeljövőben mindenképpen gyors videokártya upgrade-re lesz szükség. A program ugyanis Voodoo2-n és ATI Rage-en irtózatosan szaggatott, ehhez képest a V3 2000 valóságos felüdülés volt, olyan lépés előre, amely szemmel látható eredményeket produkál. Érdekes, hogy a rendelkezésünkre álló rövid idő alatt az ATI tech demo (tanuló módban) kezelte le még tökéletesen az új chipet, bár ne tette volna, hiszen a Voodoo3 D3D-ben alaposan rávert a Furyra.

Megszülettek tehát az első tapasztalatok a Voodoo3-mal kapcsolatban. Ezek alapján lehetett érezni, hogy a kártya gyors, tehát a 286Mtexel/s nem lebecsülendő, hiszen alaposan kenterbe veri a Voodoo2-t és a Bansheet is. A következő számban részletesen teszteljük a V3 3000-es változatát, amely már dobozos lesz (tehát a driverek "véglegesek" lesznek), ráadásul ez az a modell, amelyet igazából az átlag játékosok részére terveztek (magasabb fill rate). Jó hír, hogy a termék az Info'99-en már több hazai kereskedőnél is megtekinthető, illetve megvásárolható lesz.

soobana
sbaron@vogel.hu

Boldog szülinapot Celeron!

Bizony, a Celeron 1 éves lett április közepén, ugyanis tavaly ilyenkor jött ki az első bébi, az akkor - méltán - sok kritikát kapott 266 MHz-es verzió, még on-chip L2 cache nélkül. Ebben a cikkben a technikai részletekről nem fogok írni, hisz azokat mindenki kívülről fújja, annál inkább esik majd szó a kronologikus áttekintésről és a piaci reagálásról. A cacheless PII-re azért volt szükség, hogy az Intel minőségi versenytársat állíthasson a végül 1998 májusában debütált AMD K6-2-vel szemben, melynek ára lényegesen kedvezőbb volt, mint az 512 KB cache-sel szerelt Pentium II-ké. A Cég kicsit elhamarkodottan tervezett és döntött, mert a 266-osból és a hasonló technikai háttérrel rendelkező 300-asból is (amely '98 június elején érkezett) ha nem is csúfos, de bukás lett.

A sok intő jel és a nem túl magas eladások hatására az Intel megváltoztatta koncepcióját (ami persze csak idő kérdése volt, a tarsolyban már régebb óta megvolt a B-terv), és elhatározta a chipre integrált, teljes sebességű 128 KB L2 cache hozzáadását a processzormaghoz. Ennek hatására a legtöbb alkalmazásban a Celeronok egyenlő vetélytársaivá váltak a hasonló órajelű PII-knek. A megvalósítás augusztus végén jött, neve Celeron 300A és 333 (az A jelezte az on-chip L2 cache-t, míg a 333-tól nem jelöljük a chipeket A-val, mivel ez a technikai részlet adott). A cache nélküli Celeronok gyártásával hamar le is álltak, a kis hazánkban is kapható mind 266-os, mind 300-as már csak itt-ott bukkan fel elvétve és nagyon alacsony árakon. Ha már a gyártás beszüntetéséről beszélünk, '99 március elején elviekben az Intel leállította a Slot-1-es (majd mindjárt tárgyalom ezt a témát is) Celeron 300A előállítását - függetlenül attól, hogy ez volt a vonal 'sikerprocesszora'. Itthon még kapható, de az egyre szűkebb készletek miatt megyeget felfelé az ára (a kapitalizmus törvényszerűségei, ugyebár). 1999. január 4-én az újabb áttörés egyrészt magasabb órajelű (366 és 400 MHz) chipek, másrészt új formátum (Socket-370, PPGA) képében jött. Eddig az időpontig az összes Celeron a szokásos PII-féle Slot-1-be illeszkedett, azaz nullo problemo. A PPGA-s procikhoz azonban már új alaplap kell, viszont elvileg ha valaki a semmiből épít most új gépet, az ezzel a megoldással anyagilag jobban jár - legalábbis ezzel az új architektúrával (a monitor nélkül 600 USD alatti PC-k osztálya) ez az Intel célja; magyarul olcsósítanak.
A pontos piaci szegmentálódás megőrzése érdekében az Intel visszamenőlegesen nekiállt gyártani 300A-s és 333-as PPGA-s Celeronokat is, és tény, hogy e chip PPGA-s verziójához most már itthon is olcsóbban juthatunk hozzá, mint a Slot-1-es változatához. Arról semmi hír, hogy ezen 300A-k gyártásával március elején leálltak volna: logikusan gondolkodva az Intel ezekkel telíti a piacot, így menedzselve saját új architektúráját.

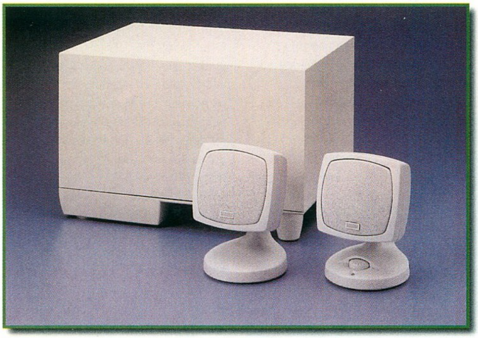
Az AMD-vel folytatott órajel-küzdelem legújabb állomásaként március 22-én bejelentették a Celeron 433-at, amely április elején 169 USD/1000 darab áron áll majd a vásárlók rendelkezésére (ne felejtsük, van már K6-2/450 MHz!). Annyira természetes, hogy épp csak érintőlegesen említem a folyamatos árcsökkentéseket mind az Intel, mind az AMD részéről - a szokásos koreográfia szerint amint az Intel igazítja árait, az AMD egy héttel később követi. A következő nagyobb - ugyanis a piac mechanizmusa automatikusan alkalmaz egyfajta 'csúszó leértékelést' is - csökkentést ismét az Intel fogja végrehajtani április 11-én (vagyis már múlt idő, amikor ti ezt olvassátok), amikor a rendes PII-k mellett a Celeronok ára is lefele fog szánkázni. Emellett minden új processzor piacra kerülése magával hozza a felmenők áresését - kész csoda, hogy most már nem nekünk fizetnek a kereskedők, hogy elvigyük egyes alkatrészeiket... A legutolsó információim szerint a család következő tagja, a 466 MHz-es darab május 1-én, a PIII/550-nel egyidejűleg fog az arénába lépni. Ezen túl már nem olyan tiszta a kép, csak annyit lehet tudni Inteles forrásokból, miszerint az 500 MHz-es változat már csak a második félévben jön (igencsak logikus), amelyet talán követ az 533-as - a hivatalos (Ron Peck, Intel) álláspont szerint az egyre magasabb órajelű darabok nagyjából 2-3 havonta fogják egymást követni, igazodva olyan eseményekhez, mint az iskolakezdés és a Karácsony. Ami viszont ködösebbé teszi a helyzetet: nem lehet tudni, hogy az 500-as még mindig az eddig megszokott 66 MHz-es buszsebességgel kooperál-e majd (a 466-os még biztos ilyen lesz, bár ez logikusan kiderül a MHz-számból is), vagy már 100-on dübörög. Szóval semmi konkrétum az 500-assal kapcsolatban. A 0.18 mikronra való áttérés a Celeronok esetében még elég távolinak tűnik: bár a mi kis számtech piacunk igencsak gyorsan változik, az elemzők szerint legkorábban 600 MHz-nél látunk majd ilyen családtagot (ha ez a vonal megéri ezt). Lapzárta után érkezett a friss infó, hogy a Cég 2000 első negyedévében fog kihozni először 100 MHz Front Side Busos Celeron chipet - konkrét órajele azonban egyelőre nem ismert. Ugyancsak ezek a processzorok már meg fogják kapni a KNI utasításkészletet is! Úgy néz ki, hogy az Intel elhatározta magát a Lépésre, hisz a technológia már egy ideje a kezében volt/van, hogy ezeket az újításokat véghez vigye. Ugyancsak most került napvilágra, hogy a 100 MHz FSB-s Celeronokat kiszolgáló majdani chipset neve nem i815 lesz, hanem i810E (Whitney Extended?). A céghez közeli források szerint az Intel egyelőre gondolkodóban van, hogy egyáltalán tervezze-e a 133 MHz FSB-s 'PII light' vonalat. Idővel (valószínűleg ez év végéig) erre a kérdésre is kimerítő választ fogunk kapni Nagy Testvérünktől.

Ami viszont tény: a Cég a harmadik negyedév kezdetétől már nem óhajt Slot-1 kiszerelésű Celeront gyártani, teljes mértékben át akar állni a PPGA-ra. Ezzel kapcsolatban beígérték, hogy a 466-os már csak ilyen, azaz Socket-370-es formában áll majd a vásárlók rendelkezésére. Ezt már elmondták korábban a 433-ról is, szóval majd májusban meglátjuk.

A cikk végén rövid vásárlási tanácsadó: várjátok meg a 466-os piacra lépését május elején - hacsak az Intel időközben nem halasztja komolyabb mértékben, de miért tenné? -, és utána egy-két héttel induljatok el új Celeront venni - mégpedig elsősorban 300A-t, ha még találtok, mivel remekül tuningolható és az ára is nagyon király. Másodsorban keressétek a 366 MHz-es darabot, mert ez is rendelkezik az előzőekben említett tulajdonságokkal, még ha nem is olyan mértékben, mint az öcsije.
A Slot-1/Socket-370 dilemma eldöntése mindenkinek magánügye, én mindenesetre az utóbbit javaslom, ha új gépet építesz és Celeronozni akarsz - mert a család elkövetkezendő nemzedékei erre az architektúrára jönnek majd ki. Másrészt, hogy az esetlegesen 100 MHz buszos Celék is jól doromboljanak nálad, a Socket 370-es lap chipsetje ZX vagy BX legyen - a kifejezetten Celeron vonalra szánt i810/Whitney chipset majd csak később jön, a mostani állás szerint augusztus végén. A lapok ára bizonyosan kedvező lesz, hisz erre megy ki a piaci játék. Még valami: mostanában több üzlet kínál nagyon alacsony (10-12e Ft nettó) áron LX-es, márkás Slot-1-es alaplapokat. Ez esetben általában azzal kell számolnunk, hogy az órajelszorzó max. 5 vagy 5,5 lehet, tehát a választható processzorok és az elérhető órajelfrekvenciák körét tekintve korlátozva vagyunk.
A gyártó honlapján tett látogatás sok későbbi fejfájástól óvhat meg minket (BIOS frissítéseket böngészők pedig még nagyobb előnyben!).

tigerische_unterhaltung

Altec Lansing újdonságok



ACS44

Az Altec már évek óta a legjobb multimédiás célú hangfalakat gyártó cégek közé tartozik. Eleinte ők is két hangfalas rendszereket forgalmaztak, de igazi kiemelkedésük a három részes rendszerek piacra dobásakor valósult meg. A koncepció a hifi-technikában nem jelentett volna újdonságot, azonban a PC-s hangtechnikába akkor ez teljesen új színt és minőséget hozott. Az Altec felismerte, hogy a felhasználóknak is szükségük van a telt hangzásra, hiszen akkor kezdett el egyre több játék és multimédiás program megjelenni PC-re. A két hangfalból álló rendszerek dobozai nem tartalmaztak külön magas- vagy mélysugárzót, hanem az egyetlen hangszóró kellett lefedje a teljes hangspektrumot, amelyből az olcsó alkatrészek használata miatt többnyire csak a középfrekvenciás tartomány átlagos, és nem túl dinamikus hangzása maradt.

Az Altec a PowerCube-nak nevezett háromrészes rendszereiben különválasztotta a magassugárzókat és a mélynyomót, ezzel azóta is érvényesülő divatot teremtve a PC-s hangfalgyártók körében. A megoldás a következő: két kisméretű magassugárzó (satellite) kerül az asztalra a gép mellé, míg az ezekhez csatlakozó mélynyomó láda az asztal alatt kap helyet. Természetesen az egyes hangszórók teljesen le vannak árnyékolva, így nyugodtan odaállíthatók a gép, illetve a monitor közelébe, nem fogják azt zavarni. A három hangszóró összekapcsolásánál az Altec azt az utat választotta, hogy az egyik magassugárzóhoz csatolja a másik magassugárzót és a mélynyomót is. Ezen az "elosztó" szerepét is betöltő hangdobozon kaptak helyet egyébként a rendszer kezelőszervei is, többek között a hangerőszabályzó, mely egyidejűleg képes állítani a teljes rendszer hangerejét, így a hangfalak szinkronban maradnak egymással. A PowerCube sorozat legújabb tagja az ACS 44-es, melynek kisméretű, igen designos magassugárzói egyenként 8 watt teljesítményt képesek leadni, míg a mélynyomó 15 wattos. A jó minőségű hangszórók használata révén tudták elérni, hogy az ACS 44-es 35 Hz és 19 KHz közötti frekvenciatartományba eső hangok visszaadására képes, ami megközelíti az átlagos HIFI rendszerek által elért értékeket.

ADA70

Eddig a PowerCube sorozatról esett szó, és azon belül az új ACS 44-ről, de természetesen az Altecnél sem álltak le a fejlesztéssel. Keresték, hogy milyen irányba tudnák bővíteni e sorozatuk funkcionalitását. Az újdonság a digitális kommunikáció beemelése volt, így született meg a Digital PowerCube sorozat, és azon belül az ADA70.

A Windows 98 kihozatalakor az egyik legfontosabb újításának az USB technika teljes körű támogatását tartották, és ez előrevetítette, hogy az elkövetkező időben számos cég fog USB-s perifériákat piacra dobni, hiszen ezen keresztül szinte mindenféle digitális jel mozoghat a PC és adott periféria között, méghozzá egészen jó sebességgel. Az ADA70 is az USB lehetőségeire épít, és kétféleképpen használható. Az egyik megoldás szerint, ugyanúgy, mint eddig, a hangkártya kimentére csatlakoztatjuk a hangfalat, és egyidejűleg az USB csatolót is bekötjük. Ekkor a hangfal vezérlőjelei az USB kapcsolaton keresztül áramlanak. Ez azt jelenti, hogyha a hangfalon állítunk hangerőt, panninget, hangszínt, akkor az azonnal a képernyőn is menüben megjelenik, és a Windowsos driver ennek megfelelően módosítja a beállításokat a rendszerben. Természetesen ez az ellentétes irányban is igaz, és ezzel a megoldással biztosítható, hogy a hangrendszer és a PC beállításai mindig szinkronban maradjanak.

Az ADA70 az USB-re építve azonban ennél többre képes. A hangfalrendszer kizárólag az USB portra kötve, hangkártya nélkül is képes működni. A driver biztosítja ekkor, hogy a megfelelő digitális hangjelek az USB-porton keresztül kiáramoljanak, és eljussanak hozzá. Analóg-digitál átalakítót is tartalmaz, így a digitális jelből csak a hangfalban lesz analóg jel, majd egyből hangzás. Ennek a megoldásnak az előnye, hogy a belül igen gyengén leárnyékolt PC-kben mozgó ezerféle zavaró tényezőt, sugárzást a hang nem gyűjti be, hiszen a PC dobozán kívül dekódolódik. Logikus kérdés ekkor például, hogy a CD-lejátszó hangját hogyan hallhatjuk, ha nincs hangkártya, amelyre rákössük kimenetét. Az ADA70 drivere dolgozik belül, és a CD audio digitális formában az IDE csatolón keresztül kerül begyűjtésre. Az ADA 70 imént említett hangminőségbeli előnyei mellett érdemes kiemelni még, hogy mivel nem kell hangkártya, így az USB-s gépekből pillanatok alatt multimédiás rendszer készíthető. Az ADA70 magában egyesíti a könnyű használatot, a kiváló hangminőséget és az Altectől megszokott színvonalú hangszórókat, így az egyik legjobb ár/teljesítmény mutatóval bíró hangfalrendszer jelenleg a piacon.

Az Altec a PowerCube sorozat bővítésén túl erőteljesen elkötelezte magát a surround technika mellett is. A többféle Dolby Pro Logic rendszere után elkészítette a Dolby Digital AC-3-as rendszerét ADA880 néven, és több TV-re rakható Home Theatre rendszert is piacra dobott.

Az Altec Lansing a hangfalrendszereinek továbbfejlesztése mellett új terület felé is nyitott. Számos újszerű kommunikációs eszközt dobnak piacra PC felhasználók számára. Ezek között lesz különleges headset, továbbá asztali kivitelű egység is.

(x)

A képek az említett hangfalak prototípusairól készültek, a végleges termékek ettől eltérhetnek.

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

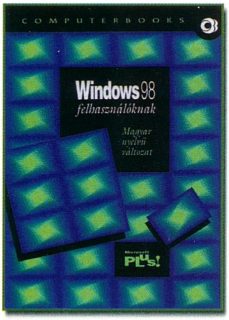
Computer Books

A Computer Books kiadó mostani kínálatában öt könyv szerepel. Lássuk, hogy milyen olvasnivalókkal lettünk gazdagabbak ebben a hónapban.

Gyarmati I. – Horváth S. – Kiss Z. – Kuzmina J. – L.né dr. Kálmán É. – Savanya E. – dr. Tamás P. – Tóth B.

WINDOWS 98 FELHASZNÁLÓKNAK + MICROSOFT PLUS!

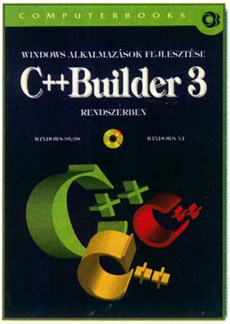
A könyvben a Microsoft Windows 98 magyar nyelvű változatát ismerhetjük meg. Az új operációs rendszer elődjétől – a Windows 95-től – több olyan apró és kevésbé apró részletben is eltér, melyek ugyanazt a célt szolgálják. A különbségek helyenként értelemszerűek és majdhogynem magyarázatra sem szorulnak. Vannak viszont olyan eltérések is, melyek az átlagos felhasználó



számára újdonságnak bizonyulnak. A könyv ezekre az eltérésekre koncentrálva ad választ az esetlegesen felmerülő kérdésekre. Minden felhasználó számára kimondottan ajánlott olvasmány.

Benkő Tiborné – Benkő László – Kuzmina Jekatyerina – Dr. Tamás Péter

WINDOWS ALKALMAZÁSOK FEJLESZTÉSE C++ BUILDER 3 RENDSZERBEN - CD-ROM MELLÉKLETTEL



A könyv a Borland C++ Builder fejlesztőrendszer ismertetésével foglalkozik. Igen hasznos segítség mindazok számára, akik a „C" nyelvet és a Borland C++-t választották különféle alkalmazások készítésére. A Borland C++ nagyon sok szolgáltatásában azonos a korábban megjelent Delphi rendszerrel, így azok számára, akik a Delphiben már járatosak, sokkal könnyebb lesz az átállás. A könyv segítségével a C++ Builder összes lehetőségét megismerhetjük, így a későbbiekben sokkal könnyebben és rugalmasabban tudunk majd alkalmazásokat fejleszteni. A könyv egészen az alapoktól kezdi a C++ Builder ismertetését, így olyanok is bátran kézbe vehetik, akik csak alapszintű számítástechnikai ismeretekkel rendelkeznek, de késztetést éreznek valamilyen fejlett, sok lehetőséget rejtő fejlesztőrendszer megismerésére. A könyv mellett CD-ROM mellékletet is találunk, melyen a kötetben ismertetett példaprogramok találhatók.

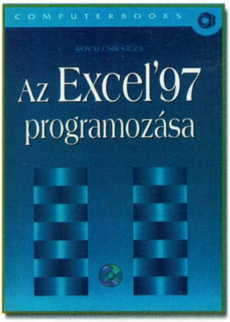
Dr. Kovács Tivadar – Dr. Kovácsné Cohner Judit – Ozsváth Miklós – G. Nagy János

MIT KELL TUDNI? A PC-RŐL AZ OKJ ÉS ECDL VIZSGÁKHOZ

Igen értékes olvasmány minden számítástechnikával és számítógépekkel foglalkozó ember számára. A könyvben több témakör található. A legelemibb gépkezelési- és hardver ismeretektől kezdve az Olvasó fokozatosan juthat el a komolyabb szoftverüzemeltetési tudnivalókig. Rövid és velős eligazítást kapunk a Windows 95-ről és annak alapszintű kezeléséről. Ezután az Office 97 és alkalmazásai kerülnek sorra. Itt külön fejezetekben találjuk a Word 97, az Excel 97, az Access 97 és a PowerPoint 97 ismertetőjét. A kötet végén az Internetről és az elektronikus levelezésről kapunk rövid bemutatót, melyek használatát az MS Internet Explorer és az Outlook Express alkalmazásokon keresztül ismerhetjük meg. A könyv mindenkinek hasznos olvasmány, legyen az profi avagy otthoni felhasználó.

Kovalcsik Géza

AZ EXCEL 97 PROGRAMOZÁSA - CD-ROM MELLÉKLETTEL



A Microsoft Excel manapság talán a legelterjedtebben használt táblázatkezelő programcsomag. Ránézésre az ember nem is gondolná, hogy mennyire egyszerű de egyben bonyolult is tud lenni. Az alapvető kezelése valóban szinte órák alatt elsajátítható, de ha kicsit mélyebbre akarjuk ásni magunkat a programozásában, akkor ez a könyv nagy segítséget nyújthat. Mivel nem mindenki gyakorlott programozó, ezért először az alapfogalmakkal ismerkedhetünk meg, és később következnek a nehezebb részek. A fejezetek folyamatosan vezetik el az olvasót a makrók, objektumok és eljárások készítésének rejtelmeibe. A könyvhöz CD-ROM melléklet tartozik, melyen többek között a kötetben ismertetett példaprogramok is megtalálhatók fejezetek szerinti lebontásban.

László József

HANGKÁRTYA PROGRAMOZÁSA PASCAL ÉS ASSEMBLY NYELVEN - FLOPPY MELLÉKLETTEL

A Szerző 1995-ben megjelent könyve igen sikeresnek bizonyult, az időközbeni változások viszont szükségessé tették az új, javított változat kiadását. Ebben a kiadványban olyan hangkártya típusok is helyet kaptak, melyek az előző könyv kiadása óta jelentek meg. A kötetben szinte minden információt megtalálunk a digitális hangfeldolgozással kapcsolatban. Az alapfogalmak ismertetése után a különféle hangkártya típusok következnek. Itt a (majdnem) teljes Creative SoundBlaster szériát és kétféle Gravis hangkártyát ismerhetünk meg. A könyv feltételez némi zenei előképzettséget, minimális programozási ismereteket – a példaprogramok Borland Pascal nyelven készültek Assembly betétekkel -, és kis megszállottságot is a számítógépes zenélés terén.

(x)

ComputerBooks
1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 375-1564 Fax: 375-3591
Faxbank:233-3666/1456#
www.computerbooks.hu
info@computerbooks.hu
INFO

CeBIT news

BEVEZETŐ

A PC Guru és a CHIP magazin közös stábbal képviseltette magát az első félév legjelentősebb számítástechnikai, kommunikációs szakkiállításán, a Hannoveri CeBIT-en. Az együttműködésnek megvolt az az előnye (azon felül, hogy dacára a GPS-es navigációnak a városban szinte bárhol képesek voltunk eltévedni:)), hogy az esti megbeszéléseken lázasan egyeztetni tudtuk a rendezvényen látott érdekességeket, illetve a nagy létszámnak köszönhetően minden céghez személyesen is el tudtunk jutni a rendelkezésünkre álló és a CeBIT méretét szem előtt tartva igencsak szűkösnek mondható három nap alatt. A most következő CeBIT News két nagyobb horderejű összegzést foglal magába (tulajdonképpen hagyományőrző módon kereszteltük ekképp): az első az épp generációváltás előtt álló 3D gyorsító kártyák piacát szemrevételezi, a második pedig a CeBIT-es érdekességek kapcsán a processzorvilág történéseire fókuszál. Mindezek mellett a Logitech szolgált a játékosok számára az egyetlen olyan meglepetéssel, amelyet a kiállítást megelőzően „még soha senki nem látott". Ezért elsőként erről a termékről szeretnénk beszámolni nektek.

LOGITECH – WINGMAN GAMING MOUSE

A Logitechet két fiatal mérnök, Daniel Borel és kollégája, Pierluigi Zappacosta alapította 1981-ben, egy garázsból kialakított műhelyben. A cég fejlődése tehát igazi sikertörténet, amit mi sem jelez jobban, minthogy az idén ünnepelték a 200 milliomodik egerük legyártását. Emlékszem, hogy körülbelül két éve, valamelyik Quake partyn láttam először Logitech egeret. Gyorsan kipróbáltam az akkor hihetetlen drágának tűnő mousemant (körülbelül 15e Ft lehetett), ám tíz perc játék után csak annyi volt a véleményem róla, hogy túl érzékeny. Később elkövettem azt a hibát, hogy végigjátszottam vele egy teljes estét, így a következő deathmatchre már mousemant kellett vásárolnom. Az összes többi egér sutának tűnt, ha arra került a sor, hogy first person shooterekkel játszunk. Gyakorlatilag azóta is csak a Logitech tudott magának konkurenciát állítani a plusz változattal (na meg persze a Thrustmaster a FragMasterrel – csak vicc). Visszatérve a CeBIT-es eseményekhez megállapíthatjuk, hogy a hírzárlat jól működött az új termékük kapcsán, mert képtelenség volt a kiállítást megelőzően infókat szerezni, mit is fognak majd bemutatni. Azt viszont tudni lehetett, hogy a sajtótájékoztatón részt vevő újságírók tesztpéldánnyal fognak mindenképpen gazdagodni. Nagy volt az örömünk, amikor kiderült, hogy az új termék nem más, mint a kifejezetten játékosok számára kifejlesztett egér (mondjuk, sejtettük, hogy nem kenyérpirítókról lesz szó…). A WingMan Gaming Mouse külsőre megtévesztésig hasonlít a régi Mousemanhez azzal a kis eltéréssel, hogy az oldalán külön mélyedést alakítottak ki a hüvelykujj számára, ami segít a szorosabb fogásban. Ezzel kijavították azt a kis formai hibát, amely több órás játék után azt eredményezte, hogy időnként lecsúszott a kezed az egérről. A külső tehát hagyományőrző módon javult, a szín viszont teljesen megváltozott: az új WingMan metál-szürkében pompázik. Nagyon méltóságteljes szerkezet hatását kelti, amelyre a gazdája méltán lehet büszke. Technikailag fejlettebb elődjénél, amit alapvetően az USB-s csatlakozónak köszönhet.

A hivatalos adatok szerint az egér a rendes PS/2-es portnál akár ötször gyorsabban is kommunikálhat az USB-n keresztül, így a játékosok számára sokkal gyorsabb és pontosabb célzási lehetőséget, valamint hatékonyabb tüzelést és precízebb találatokat biztosít. Őszintén szólva ez mind szépen hangzik, de azért senki ne gondolja, hogy pusztán a WingMan beszerzésével és használatával egyből a kill listák élére fog ugrani. A Logitech terméke nagyon profi egér, tényleg a legjobb, amit a jövőben beszerezhetsz majd játékra, ám - USB ide vagy oda - a tudás elnyerésének hosszú és rögös útját nem pótolja. Említésre méltó még, hogy a tavasz végén forgalomba kerülő WingManhez a Shogo teljes verzióját kapjuk ajándékba.

3D GYORSÍTÓK

Az idei CeBIT-en – a 3D gyorsítók terén – háború előtti végső parádénak lehetett tekinteni a kilences pavilonban zajló eseményeket. A legnagyobb chip gyártók itt mutatták be az új fejlesztéseiket, a fél világ pedig lélegzet-visszafojtva figyelt rájuk, hiszen kivétel nélkül a következő generációs technológiával szembesítették a közönséget. Hogy milyen sikerrel, arra még visszatérünk később, mindenesetre kicsit a kulisszák mögé pillantva megállapíthatjuk, hogy mindenképpen új szelek fújdogálnak ezen a kiélezett piacon.

A FŐSZEREPLŐK: VOODOO3 ÉS TNT2

A 3dfx standon az első szembetűnő változást a megújult design okozta. Itt volt először látható az az új arculatterv, amelynek a megalkotására és népszerűsítésére a 3D gyorsítók koronázatlan királyának gyártója – az STB-s fúziót követően – közel 20 millió dollárt költött. Valljuk be, nem feleslegesen: az afrikai motívumokat felelevenítő színek, arcok, egészen egyedi és megnyerő külsőt kölcsönöznek az új termékeknek. A standon bárki megcsodálhatta működés közben a Voodoo3-at, a középen elhelyezett plazma tv-n reggeltől estig a Half-Life futott. A legfontosabb tudnivaló, hogy a Voodoo3 név valójában kártyacsaládot takar: az OEM-eknek szánt V3-2000-et 143MHz-en ketyegve, a játékosoknak szánt V3-3000-et 166MHz-en, illetve a korlátozott példányban kibocsátott V3-3500-at 183MHz-el. Természetesen az árak is ennek megfelelően fognak alakulni. Nézzük a 3Dfx ajánlott fogyasztói árait az egyes kártyákra: V3-2000: 130 dollár, V3-3000: 180 dollár, V3-3500: 250 dollár. A legfontosabb persze, hogy mindezért mit kapunk cserébe. Nos, egyelőre a bétás driverekkel történt összehasonlítások során a 3500-as a legbrutálisabb V3 változat: 3-10%-kal produkált nagyobb fps-eket mint az SLI-ben összekötött V2-esek. Szó mi szó, ez nem egetverő változás, ám

az új kártya dicséretére legyen mondva, ez az eredmény D3D (a legnépszerűbb játékra használt API) alatt valamivel magasabb volt. Érdemes még megemlíteni, hogy az új chip hardveresen támogatja a DVD lejátszást, illetve a 3000-es és a 3500-as modell tv kimenettel is büszkélkedhet. Az alapmodellhez képest a drágább változatokat 350MHz-es RAMDAC-kal látták el, ezen felül az egyetlen különbség a kártyák között, hogy a 3500-as változat mellé SGRAM-okat pakolnak. Luiciano Alibrandi (technikai szakértő az STB teamből) szerint a Voodoo3-nak igazából nem kell tartania a konkurenciától, hiszen jó minőségű, gyors kártyacsaládról van szó, amelyet a megnyerő paraméterek mellett a bevezetett márkanév is el fog adni. Meglátjuk.

A 3dfx-szel ellentétben – a legnagyobb vetélytárs – az nVidia megmaradt a jól bevált receptnél, miszerint ők továbbra is csak chipet fejlesztenek, ezért aztán a kiállításon az összes nagyobb gyártó (Diamond, Creative, Elsa, Guillemont) bemutathatott TNT2-vel szerelt kártyát. Az új chip paramétereiről az nVidia gyakorlatilag a CeBIT-ig, illetve az első tesztpéldányok kiküldéséig semmilyen információt nem publikált. A legnagyobb titoktartás övezte az Ultra TNT2 fejlesztését, ám a teszteredmények világosan megmutatták, hogy a Voodoo3 könnyen bajban lehet, ha összehasonlításra kerül a sor. Bár sebességben nincs lényegesebb különbség a két kártya között, az Ultra TNT2 támogatja a nagyobb textúrák kezelését (Voodoo3: 256x256, TNT2: 2048x2048), a 32bites színmélységet, a Camino chipset 4x-es AGP-jét, képes 24biten Z-bufferelni, illetve mintegy végső csapásként a piacon egyedülállóan hardveresen számol bump mappinget. Ezeket a tulajdonságokat a 3Dfx-nél egyszerű kézlegyintéssel elintézik mondván, az AGP-n keresztüli textúra tárolást eddig egyetlen játék, a G-Police kezelte. Ugyan tervezik ők is, hogy a Voodoo3 hiányosságait ezen a téren pótolják, ám egyelőre nincs jelentősége, majd visszatérnek rá a negyedik generációs chipjükben. A 32bites színmélységgel már nagyobb bajban vannak, hiszen a Comdexen tett felelőtlen kijelentésük szerint 32biten az elérhető maximum fps 60 frame közül mozog, ezért a helyes útnak továbbra is a 16bites színmélységet látják. Egyetlen gond ezzel, hogy időközben a TNT2-nek sikerült 72 fps-tt pörögnie a Forsakenben 1024x768-as felbontás mellett, true colorban (igaz, ehhez kellett a 32MB RAM). Erre aztán a 3Dfx-nél lázas magyarázkodásba kezdtek a nagyobb színmélység megítélését illetően, sőt még olyan saját technikáról is beszámoltak, mely segítségével a Voodoo3 22bites képet tud produkálni.

A TÖBBIEK...

Savage4

Tulajdonképpen a TNT2 mellett egy lapon lehetne említeni az S3 új chipjét, a Savage4-et. Nem feltétlen sebességben, hiszen az nVidia gyorsaságával nem tudták felvenni a versenyt, ám a TNT2 mellett szinte az összes nagyobb disztribútor Savege4 chippel ellátott kártyát is bemutatott. Közepes minőségű chipről van szó, amely leginkább a házon belül fejlesztett textúratömörítési eljárásáról lett híres (S3TC). Ennek a segítségével akár 1:6, vagy 1:8 arányban is tömöríthetünk textúrákat, a Savege4 chipset pedig képes ezt valós időben kitömöríteni és megjeleníteni. Az eljárás sikerességét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a következő DirectX 6.x változatában a Microsoft már licencelte a technológiát, a jövő népszerűbb játékai közül pedig a Quake3 Arena és az Unreal Tournament is kap S3TC támogatást. Összességében a Savage4 olcsó, de jó vétel lesz a piacon, afféle kompromisszumos megoldás, mint annak idején az i740-es volt.

PowerVR SG - Neon 250

Igen régen beígért dolog vált valóra az idei CeBiten. A Videologic tavaly februárban (!) bejelentett PowerVR második generációs 2D/3D grafikus lapkakészlete nemsokára piacra kerül PC-be dugható kártya formájában is. A közel másfél éves várakozás több okra vezethető vissza. Az alapvető és legfontosabb a SEGA-val kötött szerződés volt. A tavaly november végén megjelent SEGA Dreamcast játékkonzol grafikus alrendszerét a Videologic/NEC páros fejlesztette és szállította. Emellett új SEGA játéktermi board - a Naomi - is PowerVR grafikus hardverre épül. A SEGA szerződés szinte teljes mértékben lekötötte a VL fejlesztőmérnökeinek kapacitását, de még így is volt kisebb csúszás (a Dreamcast megjelenése egy hetet késett). A PC-s változat elkészítése csak ezek után jöhetett. Mivel ez alapvetően azonos magra épül a Dreamcast chipjével, ezért nem volt vele akkora munka. Persze több változtatást is alkalmaztak benne (pl. a lapos képernyők támogatása), de végül elkészült. A neve PowerVR 250 lett.

Egészen a CeBit első napjáig titokban tartották az új chipkészletre épülő kártya nevét. A kiállítás megnyitását követően az egész PowerVR webring a Neon 250 nevétől volt „hangos". A kártya bejelentése alaposan felborzolta a kedélyeket. Sokan már abban a hitben voltak, hogy a Videologic soha nem fogja megjelentetni a PC-s változatot, mivel a SEGA szerződése teljesen leköti a fejlesztő-kapacitását, a NEC gyártósorain pedig csak annyi chipet képesek előállítani, ami a Dreamcast igényeit épphogy kielégíti. Ezt megcáfolandó itt a Neon 250.

A bejelentés napján egy másik igen furcsa nyilatkozat is elhangzott: a kártyát alapvetően európai piacra szánják, így Amerikában és a többi kontinensen ne is számítsanak rá egy darabig. Ez a kijelentés kb. két napig volt érvényes, ugyanis amit a Videologic kapott érte, azt nem tette zsebre. A mondhatni hatalmas nyomás igen gyorsan észhez térítette őket, és gyorsan korrigálták marketing-elképzeléseiket. A késztermék természetesen az egész világon elérhető lesz, a legfontosabb piac továbbra is Európa, Észak-Amerika és Ausztrália marad. A megjelenés dátumán is csiszoltak kicsit, a Neon 250-esek elvileg május végére kerülnek a boltok polcaira.

A Neon 250 igen kemény mezőnyben fog megjelenni, hiszen itt a V3, a TNT2, a G400 és az S4. A legnagyobb előnye a TNT2-nek és a Savage4-nek van, hiszen ezekkel a chipkészletekkel több gyártó is kihoz saját kártyát, így az árharc igencsak kemény lesz. A Voodoo3 az STB kiváltsága marad, míg a G400 a Matrox üdvöskéjeként fog debütálni, így ezeknél a gyártóknál csak a saját nyereséggel való játszadozás szab határt. A PowerVR 250-nel egyelőre csak a Videologic fog kártyát kiadni, bár már tavaly is beszéltek „nagy" és „ismert" gyártókról, akik saját PowerVR chipsetes kártyát adnak majd ki, nevüket azonban egyelőre az ismeretlenség homálya fedi. A Voodoo (stupid) húzása elvileg jól jött a VL-nak, mivel az STB kizárólagosságának híre sok gyártót ért váratlanul. Ha a Diamond vagy a Hercules „szokásait" nézzük, akkor nem hiszem, hogy e két cég megelégszik kétféle új chipsettel (TnT2 és Savage4), hiszen pont ők azok, akik szinte minden jelentősebb lapkakészlettel építettek kártyákat. És rajtuk kívül akadnak még jó páran, akik szeretnének olcsó, jó minőségű és gyors grafikus kártyával piacra kerülni. Hüm-hüm.

A 98-as CeBit-en személyesen vehettem szemügyre a már működő alfa PowerVR SG kártyát, az őszi ECTS-en pedig béta állapotú boardon láttuk futni az Unrealt (nem volt rossz). A mostani demonstráció már a végleges hardveren történt, igen meggyőző eredménnyel. A kártya képminősége nagyon jó volt: szép, éles textúrákat és telt színeket produkált, és mindezeket hihetetlen sebességgel pakolta ki a monitorra. Sokan unják már a szabványosnak számító Quake 2 méregetést, de igazából ez az a játék, amellyel jól lehet tesztelni az adott kártya teljesítményét. Persze akad jó pár egyéb program is a piacon, így összességében teljes képet kaphatunk bármely hardware teljesítményéről. A teszteredmények az áttekinthetőség céljából táblázatban kaptak helyet. Ne feledjük el, hogy béta driverekkel állunk szemben, amelyeken a Videologic kóderei még jelentős javításokat fognak alkalmazni. A tesztkonfig P3 500 MHz volt. Még egy mondat a végére, a kártyát természetesen saját tesztnek is alávetjük majd, amint megkapjuk, persze elérhetőbb árú konfigurációban.

SakmaN

Permedia3

Az egyik nagyon régi motoros is igyekszik a maga szeletét kihasítani ebből a tortából, mégpedig a 3Dlabs. Személyükben komoly versenyzőt tisztelhetünk, akik immár 14(!) éve foglalkoznak OpenGL gyorsító chipek fejlesztésével, olyan termékekkel a hátuk mögött, mint a Glint vagy az Oxygen sorozat, és a Permedia2 a jelenleg legolcsóbb profi cucc. Új produktumuk a Permedia3, amelyet merészen főleg a játékosok piacára szánnak.

Ez a chip már a 99-es év jegyében, a 32/32/32 elvvel készült, ami 32 bites színmélységet, 32 bites Z-buffert és 32MB memóriát. A Z-bufferről elég annyi, hogy gyorsítja a renderelést, és a V3 ebben is alulmarad a konkurenciához képest, a 32 mega Ram pedig, amellett hogy nagyon zordan mutat bootoláskor, a több és nagyobb textúra feltétele.

A 32 bites színmélység jelenleg talán a legvitatottabb téma mind a fejlesztők, mind a felhasználók részéről. A 3Dfx álláspontja, miszerint „nem lehet gyorsan megcsinálni, és nem hoz minőségi javulást, ezenkívül úgyis a sebesség a fontos", már a saját maguk részéről is meginogni látszik (ominózus 21/22 bit color szöveg). Emellett bizonyára akadtak, akik nem vették jó néven, hogy meg akarják nekik mondani, mit szeressenek. Ráadásul az ipar többi szereplője bőszen támogatja ezt a funkciót, részben a haladás iránti elkötelezettségüket demonstrálandó. A 32 bit használatának azonban nagyon jó gyakorlati okai is vannak. Először is oszlassuk kicsit a zavart: ez valójában 24 bites színmélységet jelent, továbbá a textúráknál olyan ún. alpha csatornát, amely az átlátszósághoz 256 különböző szürke árnyalatú maszkot tartalmaz. Szóval a kép kiszámításakor a 16 bites, vagyis egy képen belül maximum 65536 színű paletta használata először a textúrázásnál jelent gondot. A kártya nem az eredeti színében rajzolja ki a textúrát, hanem kénytelen hozzáigazítani a korlátozott listában lévő színekhez. Ez azt eredményezi, hogy homályosabb és „mosottabb", fakóbb lesz, elveszítve az élénkebb színeket - örökre bennem maradnak például a lila csíkok az aszfalton a MotoRacerből. Ezután következik a textúra-filterelés, amikor is elmosásra kerülnek a nagy pixelek; ehhez a kártya megint csak a palettából kénytelen válogatni. Ráadásul itt az egyes képpontok színét matematikai műveletek (összeadás, szorzás, átlagszámítás) határozzák meg, amelyeknek az eredményét itt bizony kerekíteni kell. A következmény egyfelől további színminőség-romlás, másrészről pedig a kerekítések miatt az egymás melletti pixelek időnként egészen más színűek lesznek, emiatt a kép pöttyössé válik. Ez egyébként különösen a Voodoo chipsetek sajátossága. Ellenőrzésképpen mindenki készíthet néhány screenshotot, aztán zoomolva tekintse meg. Végül a különböző alpha blendinges, átlátszósági és per-pixel effekteket is hasonlóan kell elvégezni, és a korlátozott paletta ezúttal is bekavar.

32 biten ezek a gondok megszűnnek, hiszen minden textúra- és effekt-pixelnek ugyanaz marad az RGB színértéke, nem történik semmiféle változtatás. A pöttyösség is elmúlik, kristálytiszta képet eredményezve. A Rage Fury és az eljövendő kártyák pedig ékesszólóan bizonyítják, hogy különösebb sebességvesztés nélkül is meg lehet valósítani ezt a funkciót. Figyelembe véve, hogy nem csak végsőkig fokozott tempójú játékok használnak 3D gyorsítást, hanem stratégia, RPG és szimulátor is van bőven, valószínűleg igény is mutatkozik a minőségi output iránt.

A 4x AGP támogatását talán már nem is kell említenem, úgy látszik, mégiscsak érdemes lesz alaplapot cserélni nyár végén. Ennek oka az, hogy jelenleg is a CPU számolja a pontok koordinátáit és világítását, majd ezeket az adatokat átküldi a kártyának a PCI/AGP buszon. Ez az adathalmaz háromszögenként 6 számot tartalmaz, de a triangle-stripping technikával akár a felére is csökkenthető. Viszont még így is könnyen okozhat busz-sávszélesség problémákat, a frame rate komolyan ingadozhat miatta, tehát a játékfejlesztők egyelőre óvakodnak az igazán magas poligonszámtól (örömteli kivétel lesz például a Team Fortress 2). Ha azonban a kártyának küldhető adatmennyiség megkétszerezhető, akkor sokkal közelebb mehetnek majd a chipek poligonkezelő képességének határáig. Egyébként a PCI-os kártya épp emiatt nem javasolt, és a TNT2 SLI sem lehet csúcsteljesítményű.

Visszatérve a Permedia3-ra, ez szintén képes lesz az „igazi" bump mappingre, valamint extra funkcióként a virtuális textúrákra. Na, ez érdekes momentum: a textúrákat 4k-s darabokban tárolja, de kizárólag azokat a részeket tölti le a kártyába, és rendereli le, amelyek látszanak is a kész képen. Ez gyorsító hatásán kívül segít elkerülni azokat az akadásokat, amelyeket más kártyák produkálnak, ha kifogynak a textúra-memóriából. Ráadásul kellő optimalizálással elérték, hogy a kártya akkor is dolgozik, amikor textúrákat tölt le a központi memóriából (újabb ok a korlátozott sebességű PC-buszrendszer lecserélésére: ha gyorsabb lenne, nem kellene textúra-memória a kártyákra). Azzal pedig a végsőkig fokozzák az egyszeri játékosok örömét, hogy nem kell külön támogatni ezt a funkciót pl. a Direct3D-vel, hanem maga a kártya végzi hardverből - tehát minden alkalmazásnál. A fejlesztők állítása szerint ez felülmúlja még az S3TC-t is, hát szeretném végre játékban is látni valamelyiket.

A négyszer ismételhető anti-aliasing, egy (csak?) 270 MHz-es RAMDAC és különféle DVD-segítő funkciók szintén támogatottak. Meg nem erősített információ, hogy a kártya a világítási funkciókat is képes hardveresen végezni.

A teljesítményadatok elsőre kicsit gyíkul hatnak az új mezőnyben: 125Mpixel/250Mtexel fill rate, 8 millió háromszög/másodperc. Viszont két dolgot tudni kell: először is, a 3Dlabs chipek általában jóval közelebb állnak a gyakorlatban ezekhez a „peak" vagyis maximum értékekhez; másodszor pedig, hogy egyelőre a chip órajele nem ismert, és a megjelenésig mindez még feljebb is mehet. Az OpenGL támogatás pedig a céget ismerve alighanem felette áll majd minden kritikának. Ezek fényében viszont kicsit értetlenül állok olyan beszámolókkal szemben, amelyek Half-Llife-ot 800*600-ban 30-40 fps-sel láttak futni. Valószínűleg a kártya ennél jóval gyorsabb lesz.

A Permedia3-ban tehát agilis versenyzőt tisztelhetünk, de kicsit későbbi megjelenése és alighanem magasabb ára miatt könnyen a TNT2 áldozatává válhat. Csak azt tudjuk javasolni innen a Guruból, hogy várjatok a vásárlással addig, amíg az új versenyzők produkálni kezdenek a tesztelőinknél - az eredményes CeBIT miatt ez hamarabb is bekövetkezhet, mint hinnétek.

Laa-Yosh

Gale már korábban hivatkozott az újság hasábjain valamire, amitől egyeseknek esetleg kidülledtek kissé a szemei, Net elérés nélküli olvasóink azonban nyilván szeretnének többet tudni. Nos, a Metabyte nevű cég, amely már korábban is extra képességekkel felvértezett 3D kártyákat dobott piacra (akár egykor a Canopus), most alaposan felkavarta a kedélyeket. Olyan technológiát fejlesztettek ki, amelynek segítségével gyakorlatilag BÁRMILYEN 3D kártyát képesek SLI módban hajtani. Ehhez egy PCI-os és egy AGP-s verzió kell a gépbe, utóbbinál néhány funkciót sajnos kikapcsolnak. Az eredmény viszont 140-160%-os teljesítmény két kártya áráért. Érdekességképpen megjegyzem, hogy az ő módszerük nem soronként osztja el a képet (á lá Voodoo2), hanem nagyjából a közepénél elfelezi, mindig a gyorsabb AGP kártyára bízva a nagyobbik felet.

A technológiát elvileg lehet tőlük licencelni, és csak a kifejezetten erre gyártott kártyák képesek együttműködni (tehát régi TNT-d egyedül marad). A várható chipek: TNT2, Savage4, PowerVR250. A márciusi bejelentés igencsak megrázta a világot, hát még szerencsétlen 3Dfx-et.

A jó kérdés az, hogy vajon a Quantum3D nem készül-e valami újabb single-board SLI holmival, amely ennél a módszernél gyorsabb lehet...

METABYTE, SLI

MIRE LESZ ELÉG A FEKETE MÁGIA?

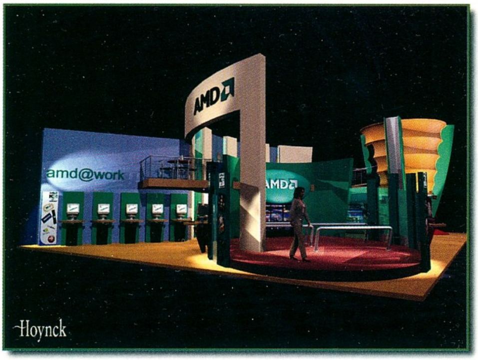
A CeBIT alapján korai lenne még végső döntést hozni, hogy az elkövetkező időszakban melyik chip fogja uralni a piacot, ám kétségtelen, hogy a legnagyobb vetélytársak közül az nVidia hajszállal több energiát fektetett az újításokba. Mi sem jelzi ezt jobban, minthogy a 3Dfx máris publikálta az elképzeléseit az új Voodoo4 chipsetről, amely már támogatja a Camino 4x-es AGP-jét, a 32bites színmélységet, 64MB kártyamemóriát, ráadásul a tervek szerint 900Mtexels/s-os fill rate-tel lesz megáldva. Ezt már alapos fejlődésnek lehetne tekinteni, olyannak, amilyent a mostani generációváltás során is elvártunk volna. Hihetetlenül hangzik, de az év második végére kész Voodoo4 chipet ígérnek. Azért gyanítható, hogy ebből idén már nem lesz semmi, egyszerűen csak azért dobták föl a hírt, hogy a TNT2-vel riogatott Voodoo hívőknek legyen mivel visszavágniuk, ha olyan kifejezéseket hallanak, mint 32bites színmélység vagy 4x AGP.

PROCESSZOROK

Rendhagyó processzor körkép a CeBIT 99-ről

Az idei CeBIT 99 semmi újdonságot nem hozott a processzorok terén a felületes szemlélő számára, azonban mintha valami készülne a mélyben.

Az Intel és riválisa, az AMD árháborújáról egyre több hírt hallhatunk, olvashatunk a számítógépes lapokban, így



magazinunkban is. Engedjétek meg, hogy most ne az aktuális technológiai részletekkel untassalak Benneteket, hanem átadjak valamennyit a CeBIT érzésből: inkább érzelmi beszámolót tartanék a kiállításról: mit lehetett megfigyelni a processzor világ terén Hannoverben. (Kicsit hasonlóképp éreztem magam, mint Obi van Kenobi a Csillagok háborújában: háborgás volt az Erőben.)

Kezdjünk hát neki az utazásnak! A fő alaplap-, illetve processzorgyártók a hannoveri Messe 13-as pavilonjában csoportosultak. (Érdekes szám...) Az Intel-AMD-Cyrix hármas egy megközelítőleg egyenlő szárú háromszög csúcsain voltak, így könnyű volt odatalálni bármelyikükhöz. A gyártó nagyságát a stand mérete is megmutatta, így jöttek sorba: Intel, AMD, Cyrix. Eddig semmi új, semmi váratlan. Azonban érdemes volt jobban megszemlélnem a standokat! Az Intel, mint a magába zárkózott csiga: teljesen erődszerű standot építettek, így, egyszerű szemlélőként az volt az érzésem, mintha valamit rejtegetnének előlem. Persze nekünk, menő újságíróknak szabad volt a bejárás: belülről, mintha a CeBIT megszűnt volna: nyugalom, tágas hely, enni-inni való: úgy éreztem, a tér kifordult körülöttem. A belső részen mindenhol a nevezetes PIII ajtók, amelyek mintha a hipertérbe nyíltak volna. A stand körül néhány számítógépet is lehetett látni, de leginkább az alábbi tábla ragadt meg bennem: a Pentium III-ban megjelent SSE-re (Streaming SIMD Extension), vagyis az új utasításkészletre hol, melyik standon lelek alkalmazásokat. (Ez kicsit a klasszikus gyűjtögetős játékra emlékeztetett: ha mindent bejárok, valami kolosszális birtokába jutok.) Úgy döntöttem, nem barangolom be a teljes kiállítást Simdire vadászva, mégha görkorit kapok sem. Ami további gondolkodásra késztetett: nem volt amerikai mintájú showműsor, félmeztelen lányok, üveggyöngy, toll, műanyag zacskó, bunny figura. Az egész Intel megjelenés azt sugallta, hogy úgyis ők a legnagyobbak, őket mindenki ismeri, nem szükséges gyerekes mulatságokat kitalálniuk. Mindenkiből sugárzott a magabiztosság, a tudat, hogy minden a legjobban halad az előre kiszemelt úton.

Az AMD-nél éppen az ellenkezőjét

tapasztaltam: teljes nyitottság, jó pár K6-III-t, illetve K6-II-t használó számítógép (valahogy nem ragadt meg bennem, hogy melyikben mi volt), és mindegyiken valamilyen játék futott, bemutatandó, hogy „mennyire dögös is a mi K6-X-ünk". Aki túljutott az első szinten, vagyis felment az emeletre, pár percnyi várakozás után bebocsátást nyert a toronyszobába: itt rejtegették alaplapostól az egyetlen működő K7-et, illetve hevenyészett K7 –Pentium III versengést is mutogattak, akár a vásárban. Én is részese lehettem a nagy csodának: részt vehettem a pár perces K7 bemutatón, bár nem sokat lehetett hallani, ugyanis a standról áradó, kellően ütemes zene mindent elnyomott. Annyit azonban gyorsan felfogtam, hogy itt K7 van, amely hú, de gigantikusan szupergyors, amit egyébként az igen sebesen futó Winbench is jelzett. Azonban közel nem férkőzhettem a géphez, ugyanis fölötte állt Cerberusként a bemutatót celebráló termék manager. Érdekes mellékzönge volt, hogy a belépés után megkérdeztek minket, hogy a K6-III-ra vagy a K7-re vagyunk-e kíváncsiak. Erre mi a K7-et választottuk. A pár perces húdeszuperezaprocesszor szöveg után ki is tessékeltek bennünket. Ekkor ötlött fel bennem, hogy érdemes lenne még egyszer visszamenni, hátha láthatnám a K6-III - PIII versenyt is. Állítólag mások szerencsésebbek voltak. Az AMD standon igazán a Performance Fuel nevű energiaital fogott meg. Hála eme nedűnek, hosszú órákkal tovább bírtuk a CeBIT-et, mint máskor. (Többször is visszamentük kunyerálni belőle.) Az AMD-nél kisebb bizonytalanságot éreztem, mintha homályos lenne előttük a pontos jövő, esetleg félnének valamitől.

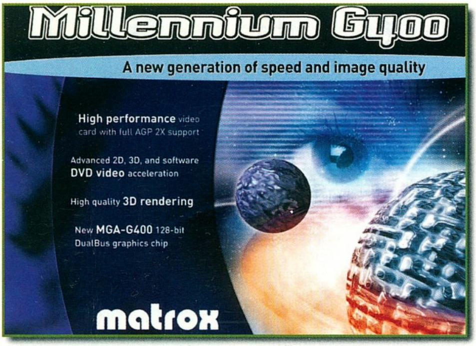
A Cyrixről szót sem érdemes ejteni: úgy tűnik, elindultak a beágyazott világ felé, sőt bemutatták saját Internet böngészésre alkalmas palatáblájukat is. Úgy éreztem, mintha kiszálltak volna a versenyből. Furcsának találtam, hogy mikor megálltam a standjuk mellett, és pár szót kérdeztem a processzorukról, a hölgyek rögtön eltanácsoltak, hogy jöjjek vissza később, ugyanis az illetékes úr éppen a sajtóközpontban tartja a bemutatót, rajta kívül más nem tud segíteni. Nem mentem vissza később sem.

A kiállítás legérdekesebb, és talán legismeretlenebb cége a Rise volt. Ők a tavalyi Microprocessor Forumon tűntek fel, ahol jelezték, hogy új, teljesen saját fejlesztésű, kis fogyasztású, kifejezetten olcsó processzort készítenek, amelyet főleg noteszgépekbe, illetve otthoni számítógépekbe szánnak. Több pavilonnal arrébb, más amerikai cégekkel együtt volt, körülbelül három négyzetméteren. A Rise-ot ottjártunkkor egy ember (Joe Salvador) képviselte, ő volt a titkárnő, a marketinges és a szakember is egyben. Amint megláttam a cég emblémáját, rögtön megálltam, és áldottam jó szerencsémet, ugyanis éppen térkép nélkül próbáltam őket meglelni. (Kicsit úgy éreztem magam, mint az a vájt fülű játékos, akinek bekötött szemmel kell megtalálnia a Rogue Squadronban elrejtett húsvéti tojásokat, és még sikerül is a mázlistának.) Amint megemlítettem Joe-nak, hogy hallottam róluk a Microprocessor Forum (innentől kezdve csak MPF) révén, rögtön felderült az arca, érezte, hogy emberére akadt. Rögvest leültünk beszélgetni, kikérdeztem, hogy állnak a fejlesztésekkel, mit kell tudnom a cégükről. Ő röviden elmondta, hogy igen kevesen, összesen nyolcvanan dolgoznak az új processzorukon, és igen jól haladnak, sőt könnyen elképzelhető, hogy elsőként állnak át a 0,18-as gyártásra. Hamar megtudtam, hogy jelenlegi procijuk (mP6) már a piac legalacsonyabb fogyasztású terméke, ugyanakkor superskalár, Socket 7-es, és ami kell: céljuk, hogy nagyon olcsó, Windowsos processzort készítsenek, amely pontosan megfelel az otthoni felhasználóknak. A hosszas beszélgetés alatt Joe végig közvetlen volt. Amikor végeztünk, megmutatta, hogy milyen jól fut Windows 98 alatt a szoftveres DVD lejátszás (ez már számomra kompatibilitás teszt értékűnek számított): tényleg szép volt, talán a legsimább, amit eddig valaha is láttam. Ez után elbúcsúztunk. Azonban szöget ütött a fejembe egy gondolat, és visszafordultam, majd megkérdeztem tőle, hogy hallott-e már a Transmeta nevezetű cégről? E nevet először az MPF 98 alkalmán említették, azóta nagy a hallgatás körülötte, pedig nem kisebb ember, mint Linus Torwalds, a Linux ősatyja is ott dolgozik, és hallgat mindenről. Joe elmosolyodott, és közölte, hogy hallott már róluk, sőt központjuk a Rise-étól nem messze található. Állítólag valamilyen x86 kompatibilis CPU-t fejlesztenek, de egyelőre csak találgatni tud, hogy mikorra lesznek kész, és mit is fog tudni. Ez volt az a pillanat, amikor Joe a szívembe lopta magát, ugyanis akármelyik processzorgyártót kérdeztem, eddig senki semmit sem tudott a Transmetáról, pedig hát együtt voltak az MPF-en... Ez ideig úgy gondoltam, hogy én jegyeztem meg rossz nevet, dehát ha már más is hallott róluk, talán érdemes lesz tovább böngésznem a híreket.

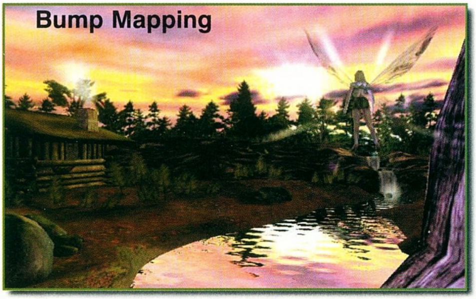
Fazakas László

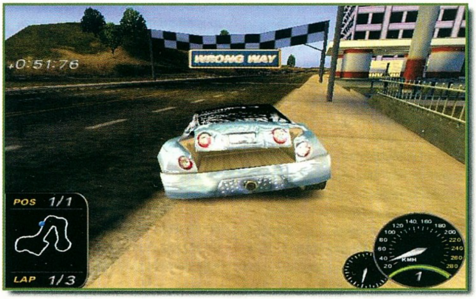
Matrox G400

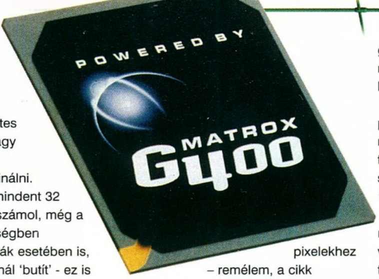
Igen, Mat Kanadából megint rocks, ezúttal a cég talán még komoly hatást is gyakorolhat a gaming világra, persze a trendnek megfelelően ideig-óráig. Március 16-án volt a napja, hogy a Matrox hivatalosan is bejelentette új chipjét, a G400-at San Jose-ban, a Game Developer Conference-en, bár már február vége óta rengeteg Webes pletyka keringett erről a kütyüről, sőt néhány szakújságíró már a bejelentés előtt pár nappal láthatott a cég jóvoltából technológiai bemutatót Angliában, illetve lehetőségük nyílt saját kezűleg is futtatni néhány Quake 2 timedemót, továbbá játszani a Motoracerrel G400-zal a motorháztető alatt - igaz, idegen gépen. Ezen az úgynevezett press-preview-n a népek ugyancsak játszhattak a Tomb Raider III-mal, 2056 x 1536 felbontásban, közel 30 fps 'feeling' mellett. Impresszív. Különben az előbbi számok fedik a maximális 2D, illetve 3D felbontásokat. Most pedig nézzük végig sorjában, hogy ez a chip mit is nyújt majd nekünk kártyára rakva leghamarabb valamikor május végén, de inkább június folyamán - mennyiben szakad el a G200/originál Mystique/Matroxos hagyományoktól, melyek a következő ars poetica szerint működnek: készítsünk jó átlagos kártyát piacvezető 2D-vel, némi 3D-vel, és aggassuk rá a 'remek 3D accelerator' jelzőt. Még egy utolsó megjegyzés, mielőtt elkezdeném taglalni az új kanadai fenegyereket, mégpedig ugyancsak március 16-án a cég útjára bocsátotta a G200-hoz való OpenGL ICD Beta 2-es verzióját, amely nagyjából 25 százalékos gyorsulást hozott az 1-eshez képest - nem merték úgy bejelenteni az új chipet, hogy még a régihez sincs rendes OpenGL meghajtó - piaci trükknek tisztességtelen, emberi hozzáállásnak jó, de végső soron a G200 használó profitált a dologból. Ha továbbra is ég kellőképpen a Matroxosok orcája a laza 7 hónapos késés miatt (bár ez sem a végleges, tuti verzió), akkor talán 2 hónap múlva, amikor a G400 kijön kártya formájában, már lesz hozzá indulásként full ICD - ez nagyon megdobná a cucc játékpiaci esélyeit. Kicsit most vagy soha érzésem van... A cég már túl sokszor suttogott a játékosok fülébe, hogy aztán a másik oldalról jól arcon nyomja őket - és most a becéző szavak megint itt vannak. A G400 hivatalos press release-ében feature-ként írják a full OpenGL ICD-t, habár messze nincs kész. Most pedig térjünk végre a G400-ra.



A jelenlegi állapot (március 22.) szerint közvetlenül a bejelentés után az eljövendő G400-as kártyák (amelyekből 2 vagy 3 fajta lesz, ha engem kérdeztek, akkor 3-ra szavazok, emellett nagyon gyanúsak az olyan elnevezések, mint a Millennium és Mystique G400, bár nem kizárt, hogy a fiúk újítanak) minden specifikációja még nem tisztázott teljes mértékben, például annyit tudni a chip core frekvenciájáról, hogy valahol 135 és 150 MHz között lesz (a 143 MHz alatti értékek azért tűnnek valószínűbbnek, mert ebben az esetben használni lehetne a memóriát is core sebességen 7ns időzítésű SDRAM-okkal, melyek hivatalosan max. 143 MHz-et tudnak, és egyre olcsóbbak - az ártényező pedig most már a régi, nagy és minőségi gyártókat is nagyban befolyásolja). Ugyanígy a maximális fill-rate is csak nagyjából behatárolt, mégpedig a gyártó szerint ez az érték 285 és 300 Mpixel/sec közé fog esni - ez gyengébb, mint a TNT 2 vagy a V3-3000/3500-as értékei, de elégséges mennyiség akár a nagy igényű, jövőbeni 3D játékok kiszolgálásához is, illetve az eredeti TNT-t a porban hagyva nagyjából egy szinten mozog a Rage 128GL teljesítményével. Az elõd G200-hoz viszonyítva a fejlesztők megközelítőleg 3x-os gyorsulást ígérnek azokban a játékokban, amelyek nem CPU-limitáltak - márpedig már a G200 is 30 fps körül tudott a Q2 alatt 800x600-ban egy gyengécskének mondható D3D wrapperrel. Ez a kissé 'bizonytalan' speckó azt engedi sejtetni, hogy a többféle órajelű kártya felbukkanása várható (a Matroxnak soha nem volt erőssége az igazi szegmentálás, gondoljunk csak a G200 Millennium és Mystique közötti elhanyagolható különbségre). Vannak viszont olyan specifikációk, amelyek biztosak. Ilyen például az, hogy kétféle memóriakonfiguráció létezik majd: a 32 MB és a 16 MB - azt hiszem, ettől senki sem vágódott hanyatt, mint ahogy a 300 MHz-es RAMDAC-tól sem fog (ala Savage 4-es kártyák), ami mellesleg 100Hz @ 1024x768x32 bpp-re elég. További nem meghökkentő tény a 0.25 mikronos gyártási technológia, annál mulatságosabb megemlíteni a max. 2048x2048-as maximális textúraméret lekezelését (ami óriásinak mondható a mai viszonyok közepette, mégpedig azért, mert a fejlesztés alatt álló Quake 3 Arena is csak max. 512x512-es textúrákkal fog dolgozni). Az AGP 4X (max. 1 GB/sec átvitel) és TV-Out támogatás további, most már szinte elengedhetetlennek számító (legalábbis olyan chip esetében, amely '99 Q2-ben debütál) feature. Ezek az adatok eddig senkit sem vágtak a falhoz (kivéve a textúraméretet), most jönnek azonban az olyan érdekességek, mint például a 256 bites DualBus architektúra, ami lényegében már megvolt a G200-ban is, csak ott 128, azaz 2x64 bites volt. A Netes site-ok ezt a struktúrát mindenféle diagrammal meg egyéb szájtépéssel próbálják szemléltetni, egy a lényeg: gyors. Aztán itt található a G400







tarsolyában a Vibrant Color Quality 2 nevű eljárás, melynek segítségével 32 bites textúrákat lehet nagy sebességgel manipulálni/kombinálni. Mellesleg a chip mindent 32 bit pontossággal számol, még a 16 bites színmélységben megjelentetett ábrák esetében is, és csak az outputnál 'butít' - ez is hozzájárul a kick-ass képminőséghez. Az előző mondatokkal már el is árultam, bár senki nem is várt mást Matroxéktól: a 32 bites színmélység támogatást is ki lehet pipálni a listán, amelyhez 32-bites Z-buffer is járul, mégpedig 8-bites stencil-bufferekkel, melyeknek célja és adottsága, hogy felgyorsítsák és minőségileg is gyorsabbá tegyék a renderelést, mégpedig azáltal, hogy egyes - a renderelés szempontjából irreleváns - képrészleteket 'kimaszkolnak'. A chip további, itt megemlítendő adottsága - elsőként az arénában - a hardware-ből támogatott environment mapped bump-mapping, azaz bizony mindent a chip számol, nem pedig szoftveresen szimulál, ahogy pl. a V2 vagy a TNT teszi (és a V3 is fogja). Ennek az eljárásnak (amelyet a DirectX 6 is támogat) a lényege, hogy még életszerűbbé, szebbé teszi a textúrákat azáltal, hogy magasságadatot rendel a textúrázott pixelekhez – remélem, a cikk képanyagába be fog kerülni a Slave Zerós összehasonlító fotópár. Egyre több játék támogatja ezt az opciót, a trend szerint év végére szinte mindegyik - legalábbis ígéret szinten. Mellesleg a chip press anyagába sikerült a Matroxnak megszereznie Tim Sweeney (tudjátok, Unreal) örömködését az eljárásról, nem tudom, mennyi pénzük vagy hardverjük bánta. A chip természetesen tudja az összes standardnek mondható 3D funkciót (pl. trinilear vagy anisotropic filtering), viszont még mindig érdemes kiemelni ezek közül a single-pass multitextúrázási képességet, mely lehetővé teszi az egy órajel-ciklus alatti többféle textúra felapplikálását adott felületre (a DX6 természetesen ezt is támogatja. Bizony-bizony ez a MS 'termék' meglepően jóra sikeredett). Röviden kitérnék a 2D-re is: eszméletlen jó képminőség copyright by Matrox, gyors, mint a vadalma ősszel (szóval nagyon gyors…), nagy felbontású desktop nagy frissítési frekvenciákkal. Lecke kész.

A renderfunkciók után egy pillanatra visszatérnék a 32 bites rendereléshez, mégpedig a teljesítmény okán. A 32 bites színmélység alkalmazása szebb, teltebb képet ad általában a játékokban, mint a 16 bites (néhol mondjuk, észre sem lehet venni a váltást az egyikről a másikra, ez tény), viszont hosszabb renderelési időkkel jár. Ez az időtöbblet a G400 esetében nagyjából 30 %-ra tehető, ami jóval gyengébb érték, mint a Rage 128GL 10 százaléka, viszont bikább, mint az eredeti TNT ugyanebben a helyzetben - szóval ezen a téren közepes. A 32 bit után most kicsit nézzük meg a naturális teljesítményt. A chip hardveres háromszög-lökése nem olyan erős, hogy felvegye a versenyt a TNT2-vel, persze a version 1-et megveri. Az eddigiekben elmondottakból már kiderülhetett: a G400 egyfajta kompromisszumot jelent a képminőség és a renderelési gyorsaság között, nagyjából ilyen előnyben részesítési sorrendben - szóval itt szó sincs arról, hogy a Matrox arról álmodna, hogy 3D-ben ezzel a chippel piacvezető lehet. Ha okos nem lehetek, leszek szép - ez a kanadai filozófia. Most pedig a puszta számadatok: Quake 2 D3D wrapperrel futtatva, 1600x1200x16bpp: 22 fps, 1600x1200x32bpp: 15 fps, illetve 1024x768: 41 fps. Nem rossz, lévén ez a wrapper még nem San Francisco. Igazi kis D3D a Tömb Radír mellett, igazi fps mérési lehetőséggel: Motorhead - itt a G4002056x1536-ban 26 fps-t produkált. Ez tényleg szép, pláne arra való tekintettel, hogy milyen monitor kell ehhez a felbontáshoz (min. 21"). Miután megemésztettétek ezeket a számadatokat, nyomás TV-zni - persze G400-as szemszögből. A TV-Outról, mint olyanról esett már szó, nem nagy kunszt manapság, annál inkább a DualHead Display-nek elnevezett technológia, melynek segítségével a rendes monitorunkkal egy időben még egyet, vagy TV-t, esetleg digital flat panelt csatlakoztathatunk a kártyára - a két eszköz felbontása és képfrissítési frekvenciája pedig külön-külön beállítható, a TV-Outon függő cuccosé max. 1280x1024 @ 60 Hz-re. Ez a DualHead móka arra is lehetőséget ad továbbá, hogy a primary monitor desktopján dolgozzunk, illetve a TV-kimeneten levő eszközön pedig DVD filmet nyomassunk, amihez hardveres rásegítést kapunk a G400 részéről. Igaz, ez nem full dekódolás, bár a CPU-használatot alacsonyan tartották, teljes képernyős lejátszás esetén is. A 'videózásnál' tartva a chip támogatja a Motion Video Rendering architektúrát, amely a video-effektek gyorsítását hivatott szolgálni - többek között nagyon jó minőségű mozgóképes textúrákat lehet vele felfeszíteni adott felületre. A DualHead alapja egyébként a chip támogatásán kívül a 2 darab CRT kontroller. A technológia kiszolgálására/kihasználására egyébként a cég a MonitorMorph nevű utility-csomagot fogja a userek rendelkezésére bocsátani - márpedig ez valószínűleg jó lesz, a Matrox eddig már sok mindennel okozott nekünk csalódást, de az alap kártyadrivereikkel még nem.

A driverek részéről a fejlesztők ígérnek 3DNow! és KNI támogatást, emellett hangoztatják: termékük ki fogja használni az AMD K7-ben és a Windows 2000-ben rejlő lehetőségeket (na, ez már kicsit hype-ízű…). Itt a gyenge pont a már felemlegetett full OpenGL ICD hiány lehet. Remélem nem lesz. A várható piacra kerülés idejéről már tettem említést a cikk elején (Back to Top… for figyelmetlen user), az árról pedig most kellene: a sharky extreme infói szerint a 16 MB-os kártyák árát valahova 135 és 155 USD közé lehet várni, persze ezek még csak pletyka-hallomások. Elég jó ár amúgy. Figyeljétek a hardware.hu-t.

tiger_light

matrox

A Matrox tartogatott a tarsolyában még valamit a CeBit utánra is: április 6-án bejelentette a G400 MAX-ot. Ez a chip/kártyás megoldás valójában 'sima' G400 lesz magasabb sebességen futtatva, ezáltal 30 százalékos(!) teljesítménybeli növekedést elérve. Ezzel a növekménnyel a maximális fill rate 333 Mtexel/másodpercre ugrik fel, ami pontosan megegyezik a Voodoo 3-3000 specifikációjával ebben a viszonylatban. Az alkalmazni szándékolt RAMDAC sebessége pedig igencsak durvulens: 360 MHz. Érdekességként megemlítem, hogy az ATi ugyancsak április 6-án jelentette be a remek Rage 128 chip Pro változatait (GL, VR).

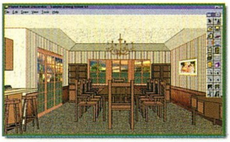
16 bit rendering

32 bit rendering

Software hírek

PLANIX HOME DESIGNER 3D DELUXE V3.1

Az Autodesk professzionális belsőépítészeti programcsomagja újabb távlatokat nyit a lakástervező programok területén. A felhasználó négy elkülönített, mégis összefüggő programot találhat benne. A fő software a Home Designer, mely az Autodesktől megszokott színvonalú Home-CAD tervezőprogramot



képvisel, amely kizárólag menüvezérelt, és segítségével nem csak a lakás belső elrendezését rajzolhatjuk, tervezhetjük meg, hanem a szobákban található lakberendezési tárgyak elhelyezkedését is meghatározhatjuk. A tervezés természetesen 2D/3D-ben történik. A második a Virtual Decorator, melynek szerepe a berendezett szobák 3D-s megjelenítése mellett az, hogy a helyiségek színvilágát meghatározzuk, pl. a tapéta, bútor stb. színeit, mintáit. A Home Designer Symbol Editor használatával a csomaghoz mellékelt alap-lakberendezési tárgyak sorát bővíthetjük, módosíthatjuk tetszésünk és elvárásaink szerint. A negyedik a Home Project Estimator program, mellyel teljes költségvetést készíthetünk a megálmodott lakás berendezésének várható anyagi kiadásairól.

www.autodesk.com

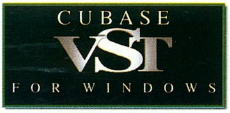
CARTOON TELEVISION PROGRAM V1.1

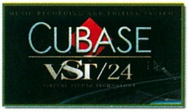
A Crater Software kiadásában megjelent animátor program nemcsak a professzionális stúdióknak, hanem az otthoni felhasználóknak is nagy segítséget jelenthet. A program az ismert

layeres megoldást alkalmazza az animációk elkészítéséhez, a mozgás, illetve a mozgásfázisok meghatározásához. Ezen kívül egy-egy képkockát akár több részre is felbonthatunk. A CTP rajzfelülete az animátor résszel szorosan összeilleszkedik, de ezzel nem rajzolunk, hanem csak javítunk a rajzokon.

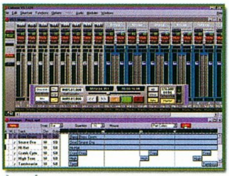
www.crater.enefecto.es

CUBASE VST/24 V3.55

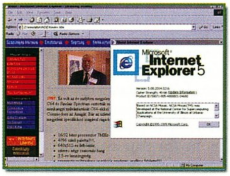




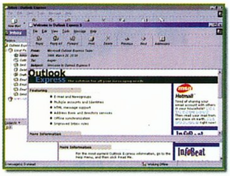
A méltán népszerű zeneszerkesztő program utolsó változatában a felhasználó tízféle újdonsággal találkozhat. Ide sorolható többek közt az Audio effektek beszúrása (VST Master), a megváltozott Import Audio File kiválasztás, a REX (Steinberg és ReCycle), a tetszőleges ponttól kimenthető zene, az Intellimouse kezelése, az ún. ASIO Multimedia valamint a DirectX driverek használata. A programhoz mellékelt 150 oldalas gépkönyvben igen részletes, mindenre kiterjedő útmutatást kapunk, ami nem is árt, mert a Cubase kezelése lassan vetekszik a repülőgépek műszerfaláéval.



MICROSOFT INTERNET EXPLORER 5.0



A Microsoft (NCSA Mosaic bázisú) ingyenes böngészője első ránézésre semmi újat nem árul el magáról. A kezelőfelületén csak kisebb változásokat tapasztalhatunk, ellenben érződik, hogy belsőleg jelentősebb fejlődésen ment keresztül. Miután a program már több, mint egy hónapja megjelent, az első tapasztalatokról is beszámolhatok. A software mindössze 10-15 MByte-tal foglal el több helyet, mint elődje, telepítése pedig meglepően gyors és egyszerű. Nagyon hasznos, hogy a Search Assistantban többféle adattípust akár több keresőszerveren is kereshetünk egyszerre. Az IE5-ben beállítható, hogy egy-egy WEB oldalra (kapcsolódásunk után) milyen



időközönként nézzen rá, illetve töltse le, majd ezeket Offline (lekapcsolódás után) kényelmesen átnézhetjük. Bármely WEB oldalt egyszerűen (jobb klikk) kimenthetjük a Desktop Theme gyűjteményeink mellé (Set as Desktop Item). A programhoz ajándékként megkapjuk még az Outlook Express v5.0-t is.

www.microsoft.com

■ Megjelent az Office 2000! A Microsoft népszerű irodai programcsomagjának első szériái várhatóan 1-2 hónap múlva már felkerülnek a boltok polcaira. A magyar változatára valószínűleg még a nyár végéig várnunk kell.

■ Egyes Windows95/98 rendszerű gépek 49,7 napi működés után egyszerűen leállnak. A Microsoft szerint e ritka gondot az egyik időzítő algoritmus hibája okozhatja. Megoldás - le kell tölteni a Microsoft megfelelő weboldaláról a hibajavítást, vagy felinstallálni az új IE 5.0-t.

■ A magyar szoftver rendőrség, a BSA egyre tevékenyebb. Idén úgy látszik, hogy már nem csak az illegális PC-CD másolókra, hanem a Sony PSX területre is odafigyelnek (hacker, CD másolás). Közel 100 magánszemélynél tartott házkutatás során mintegy 3000 CD (PC, PSX) mellett winchesterek tucatját foglalták le. Ez azt is jelzi, hogy immár nemcsak az illegális terjesztők, hanem ezek vásárlói is számíthatnak házkutatásra.

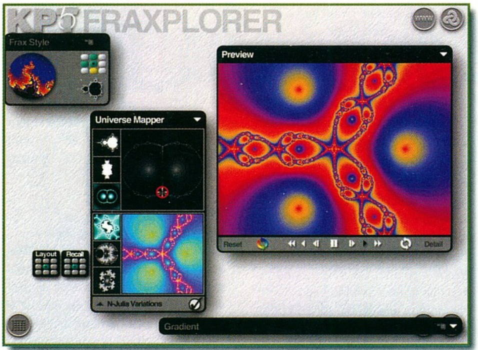
■ Mégis van személyes azonosító kód a Windows 98-ban. Ezt a 32 számjegyű egyedi azonosító kódot a Word vagy az Excel generálja, és a Windows esetleges Online regisztrációja során elküldi ezt a Microsoftnak. Az azonosítót eltávolító program többek közt a következő Windows98 javítócsomagban is helyet kap.

■ A Netscape kiadta a Communicator 4.5 újabb javítását, a 4.51-et. A többek közt biztonsági hibákat kijavító változatban újdonságot jelent még az új Messenger 2.0-s chat program.

■ Ingyenes BeOS? A Be Inc. tervei szerint az idén az R4-es BeOS-t ingyenes operációs rendszerré teszik. Ezzel a Unix platform mellett immár a második szabad OS-t használhatjuk.

■ Ideiglenesen bezárt több, konzol emulátorokkal foglalkozó site. Ezek közül a legnépszerűbb, a Dave`s Video Game Classics WEB oldala is sajnos így tett. Az eddig közel 25millió találatot elért site elnézést kér az oda

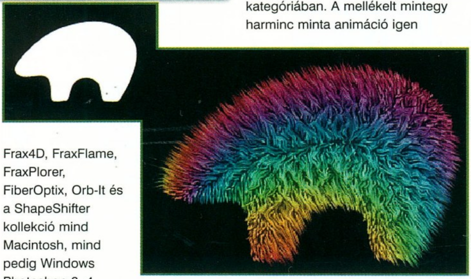
HIRCSOKOR



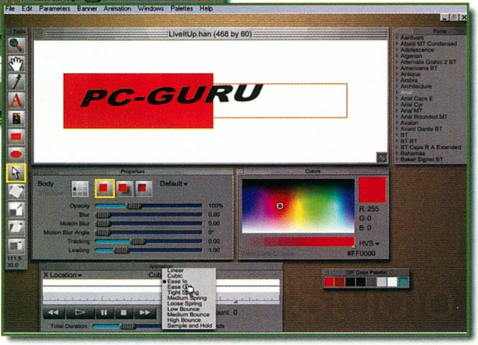
ÚJ METACREATIONS PROGRAMOK

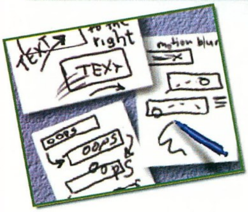
Kai's Power Tools 5.0

A népszerű KPT sorozat immár ötödik tagjában tíz újabb lehetőséggel gazdagíthatjuk a Photoshop effektek tárházát. A Blurrrr, Noize, RadWarp, Smoothie,



Frax4D, FraxFlame, FraxPlorer, FiberOptix, Orb-It és a ShapeShifter kollekció mind Macintosh, mind pedig Windows Photoshop 3, 4 vagy 5 változataihoz egyaránt ajánlható. A csomag szerves részét képezi a filterek használatához nyújtott igen részletes (Adobe Acrobat) leírás. A képek magukért beszélnek.





Headline Studio v1.0

A H.S. első verziója az egyre népszerűbb GIF-animációk elkészítéséhez nyújt nagy segítséget. A Metacreationstől megszokott igen magas színvonal mellett a program felülete és ezzel együtt a kezelése nagyon egyszerű. Ennek ellenére (vagy éppen ezért) olyan GIF-animációkat és effekteket hozhatunk létre szinte pillanatok alatt, melyeket eddig elképzelhetetlennek tartottunk. A program megoldásai és az animációs-effektek időzítése forradalmi újításnak számítanak a kategóriában. A mellékelt mintegy harminc minta animáció igen

meggyőzően szemlélteti, hogy a H.S. magasan kiemelkedik a jelenleg hozzáférhető GIF-animátor programok közül.

www.metacreations.com

angler
angler@freemail.c3.hu

látogatóktól. Indok: meg nem nevezett - konzol hardver - gyártók megfenyegették az üzemeltetőket, ha nem szüntetik be tevékenységüket, feljelentik őket.

▣ Az Interneten támadnak a vírusok! Az idén megjelent vírusok minden eddiginél pusztítóbbnak ígérkeznek (és még hol az év vége).
A Melissa, mely a hasonló nevű Macro víruskészítővel az Interneten (levélben, táblázatban) terjed, már több mutációval is rendelkezik. Az utolsó hírek szerint maga az FBI nyomoz az ügyben, ennek eredményeképp több WEB oldalt is bezártak. (Utolsó utáni hír: az FBI - az America Online hathatós közreműködésével - letartóztatta a gyanúsított férfit.)
A Happy99 vírus ugyancsak a levelekben illetve ezek mellékletként terjed, és észrevétlenül lecseréli a wsock32.dll-t. Ezek után az általunk küldött levelekre is „rátelepszik". A harmadik vírus a Caligula, mely a Word-dokumentumokat fertőzve minden hónap végén humoros üzeneteket ír a képernyőnkre.

MAC HÍREK

▣ Az Apple nyilvánossá teszi a Mac OS-X szerver forráskódjának bizonyos részeit. A Linuxnál bevált módszert követve elérhető lesz például a HFS fájlrendszer és az Apple-Talk forrása.
A rendszer többi része továbbra is zárt marad.

▣ Megjelent a Kai népszerű 3D-s tájképtervező programja, a Brice 4.0.

▣ A MAC OS 8.5, illetve a nemsokára megjelenő 8.6 változatok 23 javítást illetve kisebb-nagyobb módosítást tartalmaznak.

▣ Az Adobe InDesign (régebben K2) professzionális kiadványszerkesztő megjelenése a nyár végére várható. A Quark „killernek" beharangozott program képes a QuarkXPress és a PageMaker formátumokat betölteni.

▣ Az első Power-PC G4-es gépek a nyár elején jelennek meg a boltokban.

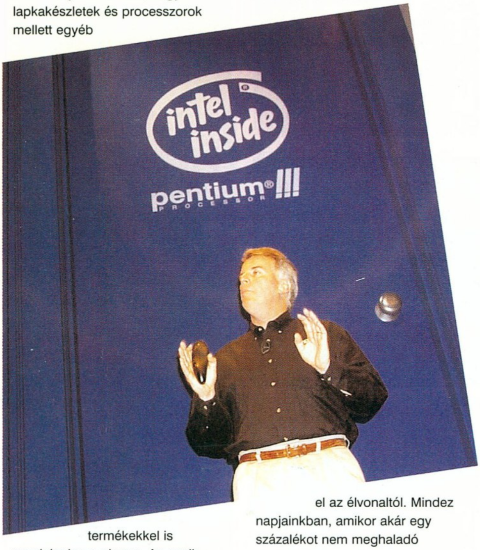
▣ Az év utolsó hónapjaiban várható az új Mac OS X, a Sonata megjelenése, ami stratégiai fordulatot jelent a MAC történelmében.

angler@freemail.c3.hu

Intel SE 440 BX-2 és Pentium III

MULTINACIONÁLIS ÓRIÁS, MINDENEVŐ HAJLAMOKKAL

Az Intel Corp. történetét tanulmányozva szinte a kezdetektől fogva megfigyelhető az amerikai cég azon irányú törekvése, hogy lapkakészletek és processzorok mellett egyéb



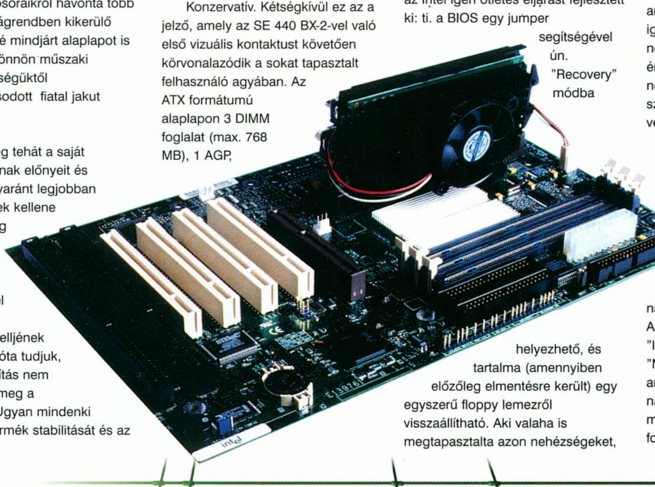
termékekkel is megjelenjen a piacon. Az egyik legkézenfekvőbb fejlesztési irány természetesen pontosan az alaplapok területe, hiszen szinte tálcán kínálja magát a lehetőség, hogy a gyártósoraikról havonta több milliós nagyságrendben kikerülő chipsetek köré mindjárt alaplapot is építsenek az önnön műszaki felsőbbrendűségüktől megmámorosodott fiatal jakut mérnökök.

Elméletileg tehát a saját technológiájának előnyeit és hátrányait egyaránt legjobban ismerő Intelnek kellene a földkerekség legjobb alaplapjait gyártania, de sajnos az Intel előző SE 440 típusjelű modelljének megjelenése óta tudjuk, hogy ezen állítás nem teljesen felel meg a valóságnak. Ugyan mindenki elismerte a termék stabilitását és az ipari szabványoknak való megfelelőségét, de az amerikai cég első BX lapkakészlet köré épülő alaplapja sebesség terén átlagosan mégis nem kevesebb, mint 5-10 százalékkal maradt el az élvonaltól. Mindez napjainkban, amikor akár egy százalékot nem meghaladó különbségek is dönthetnek az egyes piaci szereplők rokonszenvéről, finoman szólva is merész húzás …

Amerikai úr, angol habitussal

Konzervatív. Kétségkívül ez az a jelző, amely az SE 440 BX-2-vel való első vizuális kontaktust követően körvonalazódik a sokat tapasztalt felhasználó agyában. Az ATX formátumú alaplapon 3 DIMM foglalat (max. 768 MB), 1 AGP, 4 PCI és 2 ISA csatolósín található, a jelenleg már sokak által igényelt 5. PCI csatlakozónak nyoma sincs. Az Intel processzor túlhajtás-ellenes politikájának megfelelően az alaplap kizárólag 66 vagy 100 MHz-es FSB beállításokkal működik, tehát a nem szabványos, 75, 83, 112, 124 és 133 MHz-es értékeket mindenki nyugodtan elfelejtheti. Az SE 400 BX-2 BIOS-a ráadásul automatikusan érzékeli az inzertált processzor tulajdonságait (Pentium II/III, Celeron ill. 66/100 MHz FSB), és ugyancsak önműködően hajtja végre az általa szükségesnek vélt változtatásokat. Így az eredetileg 66 MHz-et többszöröző Pentium II/III Celeron processzorok 100 MHz-es FSB beállítással való túlhajtása (természetesen a már ismert „lábleragasztásos" módszer kivételével) nem lehetséges.

Igényes. A második, alaposabb vizsgálat természetesen gyorsan fényt derít az alaplap számos pozitív tulajdonságára is. A termék szinte kizárólag Intel gyártmányú alkatrészekből épül fel, csak néhol színesíti a képet néhány, a National Semiconductor-tól származó – egyébéként szintén amerikai, és szintén kiváló minőségű – alkotóelem. A BIOS upgrade esetén előforduló, gyakran végzetes meghibásodások kivédésére pedig az Intel igen ötletes eljárást fejlesztett ki: ti. a BIOS egy jumper segítségével ún. "Recovery" módba



helyezhető, és tartalma (amennyiben előzőleg elmentésre került) egy egyszerű floppy lemezről visszaállítható. Aki valaha is megtapasztalta azon nehézségeket, amelyek a sérült BIOS javításából adódnak, nos, az valószínűleg nem győzi magasztalni a tervezők előrelátását.

Megfontolt. Bizony-bizony, az amerikai úr lovával csak poroszkál azon a versenypályán, ahol a tajvani zsokék paripái szédületes vágtával törnek a cél felé. Bár a folyamatos ösztökélés hatására a hűséges hátas néha ügetésre, sőt intenzív galoppra vált, a többiekhez képest valahogy mindig kicsivel később szakítja át a képzeletbeli célszalagot. Más zsokét már rég eltávolítottak volna a versenyzők kötelékéből, de mert az amerikai úr egyéb sportágakban igen jó teljesítményt nyújt, ráadásul a nézők erős nosztalgikus kötődést éreznek iránta, nagyvonalúan elnézik neki, hogy lova a zömhöz képest pár százalékkal alacsonyabb végsebességre képes.

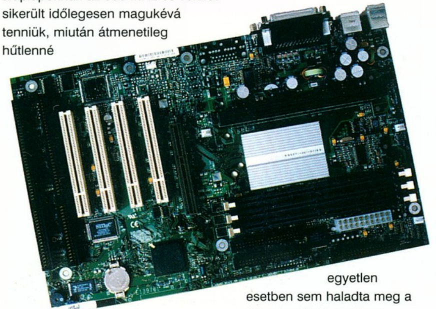
Megbízható. Az Intel mindig is különleges figyelmet szentelt gyártmányai stabilitási mutatóinak, így valószínűleg nem meglepő, hogy az általam tesztelt SE 440 BX-2 is kifogástalanul működött az öt napos, folyamatos próbaüzem során. Az alaplap természetesen megfelel a "Intel Wired for Management" és "Microsoft PC98" specifikációknak, ami sajnos még napjainkban is nagyon kevés egyéb termékről mondható el. Az 1998-as év folyamán egyedülálló, a fent említett

szabványokhoz kapcsolódó tesztsorozaton volt alkalmam részt venni, amely igencsak meglepő eredményre vezetett: habár számos gyártó feltüntette termékén a specifikációknak való megfelelőséget, valójában csak az Intel és a Tyan alaplapok teljesítették maradéktalanul azt ...

MALÁJ HERCEGNŐ, REJTETT ÉRTÉKEKKEL

A saját gyártmányú alaplapjaival kissé ingoványos terepre tévedt Intel számára kétségkívül a processzorok jelentik azon területet, ahol továbbra is tudásának legjavát nyújthatja. Eredetileg "Katmai" kódnéven fejlesztett új terméküknek, amelyet - nem kevés marketingérzékről téve tanúbizonyságot - végül Pentium III néven hoztak piaci forgalomba, kezdetben a "high-end" piac minél nagyobb szegmensének megszerzését szánták célul. Az árak fokozatos csökkenésével persze a Pentium III majdan valamennyi pozícióban átveheti a Pentium II szerepét.

A Pentium III processzor jelenleg két, 450 ill. 500 MHz-es változatban kapható, természetesen kizárólag 100 MHz-es FSB-t támogató kiszerelésben. A tulajdonomban lévő alaplapoknak az 500 MHz-es verziót sikerült időlegesen magukévá tenniük, miután átmenetileg hűtlenné



váltak szeretett 300/450 MHz-es Celeronomhoz.

A processzor inzertálása a fentikeben ismertetett SE 440 BX-2 alaplapba zökkenőmentesen végbement, azonban az Abit BH6 esetében már BIOS frissítés vált szükségessé. Ezúton szeretném felhívni minden egyes Pentium III vásárlásra vetemedő egyén figyelmét, hogy előzetesen ellenőrizze, hogy a birtokában lévő alaplap gyártója adott-e ki az új Intel processzorokat támogató BIOS update-et. Ennek hiányában ugyanis igen kevés esély marad a Pentium III megbízható működtetésére. Sajnos egyes felelőtlen alaplap gyártók mind a mai napig adósak a problémát megnyugtatóan orvosló BIOS frissitéssel.

A processzor tényleges teljesítményét a Pentium III új utasításkészletét, a KNI-t (Katmai New Instructions) támogató alkalmazások még meglehetősen csekély számának következtében jelenleg nehéz objektíven megítélni. A helyzet remélhetőleg rövidesen megváltozik, mindenesetre biztató jel, hogy lapzártakor a PC Guru szerkesztőségébe is megérkeztek az első KNI-ra is optimalizált játékok demo verziói. Következő számunkban már remélhetőleg összehasonlító jellegű sebességteszteket is tudunk közölni. Mindenesetre az új utasításkészletet még nem támogató programok esetében a Pentium III csak a magasabb órajeléből adódó sebességtöbbletet hozza, sőt egyes esetekben még lassabbnak is bizonyult a 450 MHz-en működtetett Celeron A processzoromnál (a különös jelenség oka valószínűleg az utóbbi processzor gyorsabb másodszintű gyorsítótárában keresendő). Az egyes alkalmazásokban általam mért legnagyobb teljesítménykülönbség szinte egyetlen esetben sem haladta meg a 10 százalékot, ami igen messze esik az Intel által átlagként prognosztizált 10-40 (!) százaléktól.

A Pentium III túlhajthatóságáról igen erőteljesen megoszlanak a vélemények. Mivel az új processzor már alapállapotban is a 0.25 mikronos gyártási technológia adta lehetőségek határait feszegeti, valószínűleg csak a szerencsés kiválasztottaknak adatik meg a jelentősebb mértékű "overclocking" lehetősége. Sajnos az általam megkínzott példány konokul

ellenállt: a hosszas tortúra után sem mutatott semminemű együttműködési hajlandóságot a 100+ MHz-es FSB beállításokkal.

A fentiekben tett kritikus megállapítások ellenére természetesen mind az SE 440 BX-2 alaplapot, mind a Pentium III processzort a felhasználók megkülönböztetett figyelmére érdemes termékre tartom. Az Intel új, BX lapkakészlet köré épített alaplapja elsősorban a nagy megbízhatóságot igénylő szervergépek és irodai munkaállomások fontos tartozékává válhat, míg a Pentium III a multimédiás alkalmazások megszállottainak szerezhet kellemes perceket. Amennyiben a processzor ára a megfizethető szintre süllyed (jelenleg sajnos jócskán 100 000.– Ft felett leledzik), és a KNI ténylegesen felmutatja az egyelőre csak az Intel tesztprogramok által realizált sebességtöbbletet, nos, akkor barátaim ne késlekedjetek felkeresni a legközelebbi vaskereskedést.

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

INFO PORT
COMPUTER

Micro Machine !!!
TX PRO II/ 6x86 300MX/ 8MB AGP VGA/ 32MB SD PC100/ 2.1GB HDD/ FDD/ 40x CD/ SB/
Mini AT...69.990,-

Home Boy
BX AT/Celeron 333/ Trident 4MB AGP+TV/ 64MB SD/ 3.2GB HDD/ FDD/ 32xCD/ 16bit Yamaha/
Mini AT...91.990,-

1061 Budapest, Jókai tér 3. tel: 353-0021 fax: 428-7086
http://www.infoport.hu

Nyitva tartás hétfő-péntek:10-18, szombat: 10-13
OTP ügyintézés munkanapokon 13.00 - 17.30.
Áraink nettó árak, nem tartalmazzák az ÁFÁ-t;
termékeinkre 1 év garanciát vállalunk.

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Új web és email cím !!!

14" Licom SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	56.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.600,-
3,2 Gb Quantum winchester	23.920,-
6,4 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.920,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	23.600,-
Matrox G-200 AGP 8 Mb SD RAM	16.960,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**108.800,-**

Pentium II alaplap, PII 300 Celeron, 32 SD, 3,2 Gb Q HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP 32x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g.klav.

Trans-Am használt Pentium: 49.920,-
Pentium /100, 8Mb, FDD, baby ház, 1,44 FDD 270 HDD, 14" digitális mon., 2 Mb PCI VGA

Canon BJ 10 SX használt/3 hó gar. **12.800,-**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Ready® COMPUTERS

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET ÉS SZERVIZ
READY COMPKER KFT. BP. 1054 VADÁSZ U. 36.
TELEFON: 331-05-18, 311-66-96 FAX: 311-86-71
RÉSZLETES NAPI ÁRLISTA: 2-333-666 / 1310#
ÁRLISTA AZ INTERNETEN: READY@ALARMIX.NET
NYITVA HÉTKÖZNAP: 9³⁰-18 SZOMBATON: 9-13

SZÁMÍTÓGÉPEK
Konfigurációk 1+2 év garanciával

ALKATRÉSZEK
Nagy választékban kedvező áron

Internet előfizetési lehetőség

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9-413-453

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött
Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#
Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év
Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
DAEWOO monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 233 MX/16M/3,2G	89,2
AMD K6-2/300MMX/16M/3,2G	93,4
Intel 233MMX/32M/3,2G	93,7
Intel P II 333ACel/32M/3,2G	108,3
Intel P II 350/32M/3,2G	130,9
Intel P II 400/32M/3,2G	138,2

Az árak ezer forintban értendõek .
OTP Részletfizetési akció

Cpu 300A / 350 / 400	16,2 / 38 / 55

99.04.10. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4 / 7,2 / 7,6 / 12,2
Procomp LX / BX / VIA	12,8 / 16,8 / 14,2
Tornado P58 100 / Gigabyte AX	12,6 / 16
Gigabyte LX7 / YMM / BXDS	17,9 / 29,8 / 67,9
Gigabyte100MHz BA/BXE/BXS	23,4 / 25,5 / 44,6
Abit BH6 / Asus P2B / P2B-S	22 / 26,6 / 64,8
SD ram 16 / 32 / 64 / 128	4,4 / 8 / 15 / 32,5
SD ram100MHz 32 / 64 / 128	8,2 / 16 / 32,5
CD Cyber40 / Pansonic 32	7,9 / 10,4
HDD St3,2/ St4.3 /St6,5	21,5 / 25 / 27,6
HDD Q3,2EX / 6,4EX /10,2EX	23 / 29,8 / 40,4
Daewoo 14" / 15" / 17"	27,5 / 38,1 / 60,9
BELINEA 14" / 15" / 17" Akció	28,5 / 34,5 / 60
MAG DJ530" / 707 / 715T	41,2/ 67,5 / 93,2
VGA S3 1mb / 4mbPCI / 4mb AGP	3 / 4,6 / 4,8
Matrox Product. G200 SD / SG	17,6/19,9
Diamond Viper 330 / Viper 550	14,4 / 18,4
Diamond Fusion 16mb / 3DFX 12 mb	26 / 19
Diamond Monster 4MB / II 12MB	15,4 / 27,8
SB 128 / SB Live / Live digit	9,8/14,4 / 35
TB Malibu OEM / Daytona OEM	17 / 15
CD iró Pana 4/8 IDE/ TEAC 4/12 SCSI	44 / 44
Írható CD Philips / FUJI	320 / 330

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Komplett konfiguráció:
Midi ATX, AMD6K2-300/100MHz, Epox VIA MVP3-G alaplap (112 MHz), 1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, 64MB/100 SDRAM, ATI Rage Pro II 8MB AGP, Belinea 15" monitor (3 év gar.), 32xCD-ROM, SB16 hangkártya, bill., egér

144.900,- +25%Áfa

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek
ABIT, ASUS. Hercules, Matrox, Diamond, ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, LiteOn

Használt SVGA monitorok bruttó 17.000 Ft-tól
Internet előfizetés, Szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29.
Tel.: 311-5456
w3.datanet.hu/~lsbt

- Ha **TE** szeretsz szenvedni hamisított alkatrészekkel
- Ha szeretnél silány min õséget csillagászati áron
- Ha nehézkes banki ügyintézést akarsz
- Ha jó neked, hogy naponta összeomlik a géped

Kérünk, ne is olvasd tovább ezt a hirdetést !!!

DE:

- Ha márkás dolgokat szeretnél, elérhet õ áron
- Ha profi szakemberekre van szükséged
- Ha zökkenõmentes hitel ügyintézést akarsz
- Ha szaktanács kell

Info99 akció!!! -5%

Telefonálj bátran!!
THE MASTERS OF COMPUTERS'
Tel/Fax: 276 22 57, 06(20) 618 720

Best of the Best
ASUS AGP-V3800
A TNT2 kártya, a harmadik dimenzió valósága
3Dimenzió
Asus tuner
média a médiában!
TNT 2
32 MB
Az nVidia TNT 2 kártya egy új generációs chippel rendelkezik, amely egy 3D szemüveg segítségével 3Dimenziós élményeket nyújt.
30 frames/sec videó digitalizálás a videó bementen!
A VR stereoscope szemüveg egy új világot nyit meg a játékok világában!
Keresse a
The Macro
GALAXY PC-t
a 3Dimenzió világából!
ASUS
ASUSTeK COMPUTER INC.
http:\\www.ASUS.COM.TW
A Macroda Kft az ASUS termékek KIZÁZÓLAGOS disztribútora Magyarországon!
A Tiszta Forrásból származó ASUS termékekre 2 ÉV a garancia!
1012 Budapest Attila út 63sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu
MACRODA

Új PROCOMP termékek

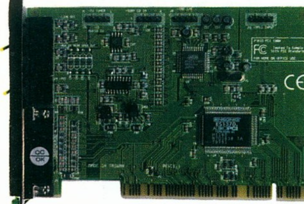
TALLÓZÓ

PROCOMP

A PROCOMP alaplapok Magyarországon az egyenlőre egyedülálló Trend ChipAway AntiVirus rendszerrel vannak kiépítve, és itt nem a Bios-ba épített Virus Warning opcióról beszélek, hanem egy integrált VIRUSVÉDELMI rendszerről. Az alaplapok magyarországi forgalmazója a Flash Design Kft. Leírásomban először PROCOMP termékekről lesz szó, majd a Flash Design által forgalmazott más termékekről is szót ejtek.

ENSONIQ SOUNDSCAPE S311

Ensoniq nem ismeretlen az otthoni felhasználók előtt, azonban az irodai felhasználás terén nem igen elterjedt, pedig a hangkártya felhasználási módja igen sokrétű. Már magán a kártyán is fel van tüntetve, hogy nemcsak otthoni célokra (a kölkök otthon Quake-ezzenek vele) szánták, hanem tökéletesen kielégíti az irodai

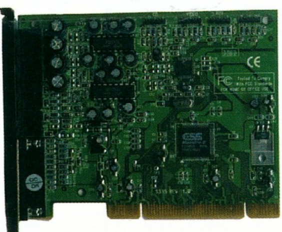


igényeket is. Mielőtt még elkezdeném leírni a tapasztalataimat a két hangkártyáról először is arról mi is annak a technológiának a lényege, amit használnak. Alapvetően kétféle működési elv létezik, az egyik az FM (frequency modulation) szintézis,ekkor a hangkártya oszcillátorok-kal hullámfor- mákat hoz létre és ha kell modulálja azo- kat. Az S311-es egy wavetable hangkártya, ami azt jelenti, hogy nem FM szintézissel állítja elő a hangot (tehát nem szinuszosan képzi le), hanem saját MIDI készletében lévő hangszereket tölti be, és ezeket szólaltatja meg. Ilyen kártyát először az Advanced Gravis hozott felhasználó közelbe 1993-ban (a Turtle Beach is gyártott már ilyet, csak megfizethetetlen volt) - jól ismert Gravis UltraSound (GUS) hangkártyájával - ami majdnem tökéletes hangzást produkált. Gondoljunk csak bele ! Eredeti hangszerek fognak megszólalni, nem pedig valami chip mesterségesen leképzett pseudó-ját halljuk vissza. Ez azért sokkal emberközelibb és persze, ami még fontosabb: realisztikusabb.

Az PROCOMP olyan hangkártyát hozott létre, ami már saját memóriával, és hangszerekkel rendelkezik. Képes Sound valamilyen memóriamanagert (QEMM, EMM386). A legtöbb 1993 után készült DOS-os program / játék viszont már védett (protected) módban fut, ami nem igazán működik a memóriamana-gerekkel. Az S311-esen egyébként a maximálisan bővíthető memória 4 MB. Mintavételezése 48 KHz természetesen 16 biten. A lejátszás szintén 16 biten megy, de ha Sound Blaster emulációnál, persze ez lecsökken 22.5 kHz-re és 8 bitre. A kártya tud még Roland MPU401-et, illetve General MIDI-t is emulálni és DirectX kompatibilis. A gépigénye nem nagy: egy PCI slot, 16 MB RAM, meg egy Win95 kell hozzá. A driver CD-n találtam hozzá Win98, OS/2, Windows NT, meg persze DOS drivereket is. A plug n' play miatt a laikus felhasználók is egyszerűen telepíthetik, csak berakják a gépbe, aztán a Win95/98 következő indulásakor felrakja a szükséges meghajtóprog-ramot. Felületét tekintve 4 funkciója van: egy mikrofon egy erősítetlen bemenet, egy erősítetlen kimenet,és termé-szetesen egy gameport. A legtöbb hangkártyán általában van erősített kimenet is, ezen nincs, úgyhogy mindenképpen olyan hangszóróval használjuk, aminek van beépített erősítője (szerintem már csak ilyet gyártanak). Az Ensoniq-nak van saját mixere, ezzel tudjuk igazán kihasználni. A Wave kimenetre tudunk 3D effekteket tenni, a MIDI-re pedig torzított háttérhatást, kórust, illetve hullám-hangzást. Ezenkívül be tudjuk állítani, hogy milyen hangszóró van kapcsolva a gépünkhöz, így ettől függően erősíti a kimeneti hangot. (ezzel próbálták kiküszöbölni a hiányzó erősített kimenetet). A belső erősítőjére 4 pines CD ROM-ot tudunk csatlakoztatni. Van rajta még egy Tuner bemenet, és egy MPEG enkóder kártyát is tudunk rá kapcsolni. Aki olcsón jót akar, mindenképpen erre szavazzon, mert nagyon megéri az árát, megbízhatóan működik és szépen szól.

ESS MAESTRO-2 S335

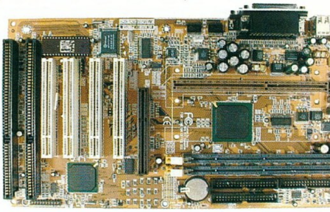
Ez a kártya felépítését tekintve nem sokban különbözik az Ensoniq-tól. Ugyanúgy PCI felületű, szintén 4 MB maximális memóriát tud használni, illetve a mintavételezési, lejátszási tulajdonságai is hasonlóak. (48 kHZ / 16 bit stereo).



Installálásával vala- mivel többet szen-vedtem, mint az Ensoniq-kal, de a végeredmény egész jó. Ami tetszett benne, hogy ez szintén rendelkezik DirectSound támogatással, plusz van rajta erősített kimenet is. Ami nem tetszett benne, hogy a DOS-os játékokkal elég nehéz közös nevezőre hozni, viszont, ha egyszer belőttük, akkor nagyon szép hangja van, nem zúg, nem serceg. MIDI lejátszást tekintve jó, csak a gitár illetve az ilyen percussion jellegű hangok kicsit satnyára sikerültek viszont a dobok, meg a zongora szépen szóltak. A CD-n jár hozzá egy AudioRack nevezetű jukebox program is, ami a szokásos formátu-mokat kezeli: Audio CD, MIDI, WAV.

BIZ1A PENTIUM II ALAPLAP

Az első dolog, ami tetszett benne, a különböző



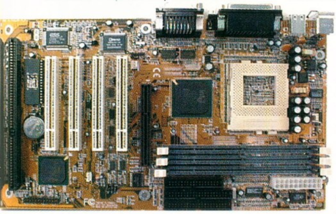
órajelfrekvenciák kezelése. Tud 66.8, 68.5, 75, 83.3, 100, 103, 112 sőt 133 Mhz-t is, bár utóbbi háromnak a gyártó nem igazán ajánlja a használatát. Az alaplap vadi új 82440ZX Intel chipsettel van szerelve, gyorsan és megbízhatóan kezeli a PCI eszközöket. A SLOT1-es CPU-k közül az összeset támogatja (450 MHz-ig a Pentium II-t, 500 MHz-ig a Pentium III-t, 366 MHz-ig a Celeront). A memóriák közül a 100 MHz-es SD-t összesen 512 MB-ig. Award Bios-ában egyenlőre egyedülálló Trend ChipAway Antivirus rendszer van kiépítve. Ennek lényege, hogy beállítástól függően frekventáltan letölti magától az Internetről a legfrissebb verziójú vírusvizsgálót. minden kényelmi funkcióval el van látva, a bootolási lehetőségektől kezdve a CPU órajelének manuális kontrollálásáig. Az alaplap AGP támogatással is rendelkezik, ezen kívűl 4 db PCI és két jó öreg 16 bites ISA slot is van rajta. Természetesen integrált IDE porttal is fel van szerelve ami egy DUAL UDMA/33 vezérlőből áll (sajnos még nem támogatja az ATA66-t), viszont kezeli a 8.4 GB-nál nagyobb winyókat is.

Ezenkívül két soros, egy párhuzamos, egy IRDA, két USB, és 1-1 db PS/2 port van az egér illetve a billentyűzet részére, és persze van egy külön floppy vezérlő, az LS-120 számára mode3 támogatással.

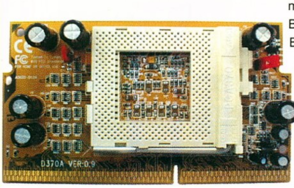
BIL1A PENTIUM II ALAPLAP

A BIL1A szintén Pentium II rendszerű alaplap, azzal a különbséggel, hogy CPU foglalata

nem SLOT1, hanem Socket 370 rendszerű. Gyorsaságát tekintve elmarad a BIZ1A-tól, elsősorban



lassabb Intel 82440LX chip-készlete miatt, de az alapórajelfrekven-ciája is hozzájárul ehhez, mivel "csak" 66.8, 68.5, 75 és 83.3 Mhz-n képes futni. A Socket 370-ről tudni kell, hogy nem a megszokott Pentium II felületű, hanem a Socket7-hez hasonló, de nagyobb foglalat. Memóriát 256 Mb-ig tudunk bele pakolni, 66 MHz-es SDRAM-ot fogad el. Rá van integrálva egy ESS1898 hangkártya is, amin található egy mikrofon és egy erősítetlen bemenet, egy erősítetlen kimenet, valamint egy gameport is. Természetesen ha nincs szükségünk az integrált ESS-re,



kikapcsolhatjuk, csak egy jumpert kell átállítanunk.

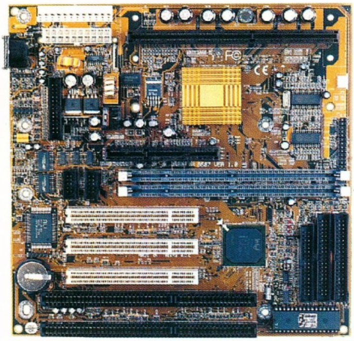
DAUGHTER CARD 370A

Ha valakinek esetleg csak Socket 370-es Celeronra tellik a pénzéből, de nem akar újabb alaplapot venni, ami támogatja, a Procomp tud megoldást nyújtani erre a problémára: Daughter card 370. Ez az interfész kártya képes kezelni akár 466 MHz-es Celeront is. Működik minden Slot-1 rendszerrel, és nem túl drága.

EGYÉB PENTIUM II ALAPLAPOK

A B782 típus kivételesen nem Intel, hanem VIA VT82C691 chipsetes, szintén rendelkezik Pentium III támogatással és integrált ESS1898 hangkártyával is. 384 MB-ig bővíthető memóriával. BIOS-ában nincs manuális CPU órajel beállító funkció, de azon kívűl minden extrával rendelkezik (többféle bootolási lehetőség ChipAway AntiVirus rendszer).

A B687 ugyancsak Slot1 rendszerű alaplap, 100 MHz-es órajelbusszal, 2 SDRAM hellyel (256 MB-ig bővíthető). Van rajta AGP, 3 PCI, 2 ISA slot, valamint ATX csatlakozás. Intel440 BX chipkész-lete pedig akár 450 MHz-es Pentium II processzort is tud használni. Alaplapi IDE vezérlője 4

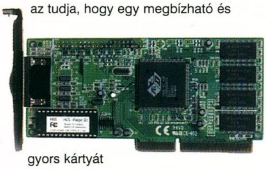


db eszközt képes kezelni UDMA/33-mal. Érdemes még megem-líteni a B785 típust, ami kiemelkedik Intel440 BX chipsettel szerelt társai közül, mivel 100 Mhz-es órajelével és 550 MHz-es CPU bővítési lehető-ségével, illetve integrált ESS hangkártyájával a kategória legjobbja.

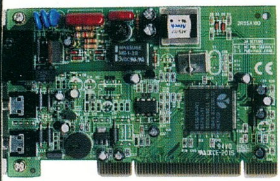
Leírásom következő része a Flash Design más termékeiről ad ízelítőt.

ATI RAGE IIC

Aki ismeri az ATI videokártyáit, az tudja, hogy egy megbízható és



gyors kártyát kap a pénzéért. Az ATI Rage IIC el van látva OpenGL támo-gatással, de csak 16 és 32 bit színmély-ségben működik, 24 biten nem. Maximá-lisan 8 MB RAM-mal tudjuk bővíteni, AGP-s felülete 2x sebességen is tud működni, feltéve ha az alaplapunk is támogatja ezt az üzemmódot. Sebes- sége a 3D műveleteket tekintve a jól ismert Nvidia Riva128-éval megegyező. 200 MHz-es RAMDAC-cal rendelkezik, kiválóan alkalmas MPEG2 lejátszásra is egészen 720 pixeles felbontásig.

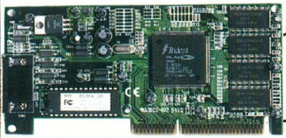


SPEEDCOM RWS56-PCI

Erről a Rockwell chipsetes belső modemről, az első tapasztalatom az volt, hogy a ráírt információ, miszerint egy Pentium 150 MHz MMX vagy gyorsabb processzor kell hozzá nem csak szöveg, mivel ki is használja az MMX-t.A leírásban ugyan nem térnek ki arra, hogy hogyan, de gondolom hangküldésnél. Sebessége 56k, faxmodemként pedig 14.4k. A modem megfelel minden szab-ványnak (Group3, 56Kflex, V.34 mode).Hardverből tudja az adattömörítő és hibajavító funkciókat, ez persze 1999-ben már elvárható. Felületét tekintve a szokásos két UTP hely az egyik a vonalnak, a másik pedig a telefonnak. Ezenkívül tartalmaz egy mikrofon bemenetet is, illetve egy hangszóró kimenetet arra az esetre, ha Voice-ként használjuk. Az installálása rendkívül egyszerű, csak egy működő PCI slot meg egy soros, vagy párhuzamos port szükséges, és már használható is. Mégegyszer elmondom, hogy akinek nincs MMX processzora, az ne is próbálkozzon vele, mivel a PCI enumeratorja (ami a porttal való kommunikációt biztosítja) hiányolni fogja az MMX-et. Hangküldésnél a minősége 8 KHz, ezen még lehetne mit javítani, bár aki tökéletes hangzást akar elérni, az ne modemet vegyen hanem inkább videokonferen- ciakártyát.

TRIDENT BLADE 3D

Először azt hittem hogy csak egy normál VGA kártyát dobott ki a Trident, de tévedtem. Onnan kezdem, hogy a 3D sebességtesztjén majdnem lehidaltam. Rendelkezik Trilinear szűréssel, teljeské-pernyős Anti-Aliasing-gal (ezt a funkciót hasonló kategóriában egyedül az Nvidia Riva TNT tudja !), illetve True Colorban képes renderelni. 125 MHz-es memória-sebességével (ami egyébként 8 MB-ig bővíthető) a 3D kártyák között az egyik leggyorsabb. A rajta lévő Trident9880 chip teljesen Direct3D, DDC2B, DPMS kompatibilis, 64 bites GUI-val van felszerelve, AGP, vagy PCI felületen. A mellékelt CD-n OPENGL driverek is vannak, ami a legtöbb játékkal működik (Quake1, 2, Heretic 2, Hexen 2, stb.). A Quake 2-vel volt alkalmam kipróbálni, és nagyon szépen futott rajta. Z-buffering-et ugyan csak 16 bit-ben tud, viszont a kitöltési sebessége 125 Millió pixel/mp !!! (a Voodoo2-nek 90 Millió). Az igaz, hogy

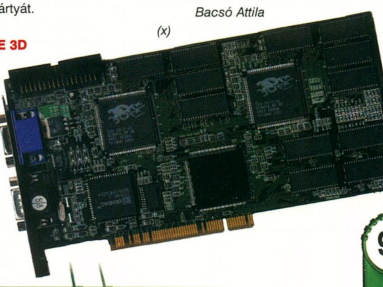


800x600-ban már percenként elszállt egy-egy nagyobb textúra bufferelés közben, de 640x480-ban gyönyörűen működött. Mindenképpen jó választás a Trident, azonban ha mégis egy 3DFX-re vágyunk, a PROCOMP gyárt Voodoo II chipsetű kártyát. 12 MB memóriájával nem jelent neki akadályt az 1024x768 sem. True colorban renderel, a triangle kitöltése 4 millió mp-enként, rendelkezik minden 3D effekttel, amit csak ma szabványként használnak (Z-buffering, bilineáris szűrés, MIP-mapping, alpha-blending, stb.). Egyet-len szépséghibája, hogy vennünk kell mellé VGA kártyát is, mivel magában nem működik.

A PROCOMP termékek árfekvésben egy alacsonyabb kategóriát képviselnek, de megbízhatóságban és minőségben vete- kednek más gyártók által forgalmazott termékekkel.

Bacsó Attila

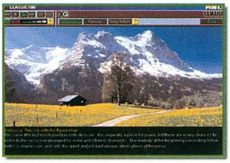
(x)



Yamaha XG hangkártyák

Három hangkártya kerül ma terítékre, melyek azt hiszem, nagy változást hoztak a PC-s midizésbe. Lássuk hát, hogy mivel emelkednek ki a vetélytársak közül.

A Yamaha nem volt megelégedve a General Midivel, ezért elkészítette a saját XG formátumát (kompatibilis a GM System Level 1 formátummal), amely - hála a több hangszernek és az effekteknek - sokkal szebben szól. Példának szolgál a CD-re felkerült két MP3, melyek ugyanazon szám General Midi (XGGUI_Gm.mp3) és XG-sített (XGGUI_Gx.mp3) változatai. Csak a gitár hangját változtatták meg, ám a különbség fülbevágó, az XG változat wah distortionjéhez képest a GM nagyon gyengének mutatkozott. Az XG formátum effektjei lehetővé teszik az akár Rebirth-szerű hangzás létrehozását bármilyen hangszert használva! (Igaz, ez szörnyen pepecselős munka az RB388-ban megszokott könnyed kis egerezéshez képest). A múlt havi CD-n volt a Yamaha SoftSyntheser S-YXG50 v3.0 (shutils\yamaha), amely nem csupán lejátszó programot takar, hanem miután installáltuk, megváltoztathatjuk a midi kimenetünket Yamaha SXG driverre (akinek pl. sima SB16-ja van, akkor az eddig megszokott General Midi prüntyögés helyett professzionális hangokat fog hallani). Egyetlen hátránya, hogy roppant gépigényes, P166MMX +16MB RAM a minimum (ezen épphogy csak elfut, gyengébb gépeken a hangminőség



csökkentésével használható), tehát játékokhoz nem ildomos használni. A Yamaha készített hangtömörítési eljárást is (a múlt havi számban már olvashattatok róla a 89. oldalon), a TwinVQ-t, amelyet legfőképpen Internetes online zenehallgatáshoz ajánl. A VQF valamivel kisebb, mint az MP3, de ez elhanyagolható, főleg ha azt vesszük, hogy hússzor annyi ideig tart a hang tömörítése, mint az MP3 esetében (tompg-t használva).

YAMAHA SW60XG WAVETABLE UPGRADE CARD

Ez nem önálló hangkártya, hanem Wavetable kiegészítő a már meglévő mellé. Már a 486-os4Mb RAM-mal és Sound Blaster kompatibilis hangkártyával is elég a működéséhez. A kártya ISA buszos, 4 MB ROM-jában 676 hangszer (480 XG módban, 579 Tg300 módban) és

21 dob kit (11 XG módban, 10 Tg300 módban) található, emellett maximum 32 hangú polifóniára képes, 3 darab 24-bites processzora pedig 47 különböző effekt típust tud. A D/A konvertere 18 bites, line és mikrofonbemenet, valamint egy kimenet található rajta, belül pedig cd csatlakozót helyezték el. A kártyán levő Jumperekkel beállíthatjuk, hogy milyen mikrofont szeretnénk használni, és hogy mi legyen a midi port címe. A Sound Blasterünk line outját egy kábellel (végein jackkel) kell összekötni az Sw60XG line injével, végül az outputjára kell a Speakert, hifit stb. csatlakoztatni. Nem Plug and Play kompatibilis, de (vagy pont ezért) az installálása igen egyszerű és gyors. A hangkártya mellé adott CD-n megtalálható a fent említett Yamaha SoftSyntheser korai verziója is, de természetesen itt már minden hardware-ből történik gyorsabban, szebben és jobban (ha beállítjuk). Emellett van karaoke program, Cakewalk upgrade patch (a Cakewalk Express 3.02-es verziója külön floppyn!), a Hubi's LoopBack device segítségével egyszerre 5 midi alkalmazást is futtathatunk, a Yamaha XG series editorral pedig a különféle effektek és hangszerek beállításait tekergethetjük el kedvünk szerint. Ezenkívül mindhárom kártyára jellemzően a CD-n bőven van öntömjénező videó, html, pdf, továbbá tesztprogram és kimerítő leírás.

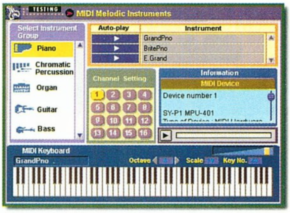
YAMAHA WAVEFORCE 192 XG

Ez már önálló hangkártya, PCI slotba csatlakoztatható és Pentium 120-at igénnyel 32MB rammal. 676 hangszert tartalmaz, 52 effektje van (ebből 8 féle reverb és 8 chorus), 16 bit 48khz jellemzi 192 hangú polifóniával, hardveresen full duplex és directsoundot gyorsít, wavetable-et és S-VA (Software-Virtual-Acoustic) synthesizert tartalmaz (ehhez PII 233 ajánlott), plug and play, valamint Sound Blaster Pro kompatibilis, DirectSound 3d-n keresztül pozícionálható 3d hangzásra képes. Kívül található a mikrofon bemenet, speaker kimenet, line ki- és bemenet, valamint egy MPU-401 kompatibilis midi illesztő hely (ezen kívül analóg vagy digitális joystick port is). Belül a kártyán van a CD konnektor, a video és AUX bemenet, valamint a TAD (Telephone Answering Device modemhez) ki/bemenet, továbbá egy PC/PCI csatlakozó (az alaplaphoz a dosos játékok miatt). Az install CD-re XGworks Lite sequencer (az XG formátum preferálásával), Yamaha wave editor 2-t, Ystation 32 multimédia lejátszót, VQ tömörítőt a hozzá való lejátszóval, S-YXG50 (szoftveres) SoftSynthesert és Midiplug Netscape plug-int, klasszikus zenegyűjteményt és bugyuta "felülnézeti kis űrhajóm nagyokat lő" típusú játékot raktak. Külön CD-n mellékelték a Final Fantasy VII demó verzióját, amelynek zenéje az XG system jóvoltából rendkívül élvezhető.

YAMAHA WAVEFORCE 192 DIGITAL

Nagyjából megegyezik az XG verzióval, de a speaker kimenet helyén ott figyel az S/P DIF (Sony/Philips digitális csatoló - optikai kimenet 48Khz), amelyen keresztül minőségromlás nélkül kiküldhetjük a hangot Mini Discre vagy DAT-ra. Ezen felül még a PC speakerünket is ráköthetjük a kártyára, és ebben a verzióban a ki/bemenetek is jobb minőségűek.

A Waveforce 192 XG ára nagyjából megegyezik az SB Live! -éval, ez után következik a Waveforce 192 Digital, amelynél a Yamaha Sw60XG wavetable upgrade kártya



drágább ugyan (igaz a három közül ez a legjobb vétel), de árban így is az SB Live! Digital alatt marad.

Tapasztalataim azt mutatják, hogy az XG rendszer valóban nagyszerű, de én egyelőre megelégszem a Yamaha SoftSyntheser S-YXG50 v3.0 használatával.

Dr. Rigor Mortis
Rigor@vogel.hu

Royalcomp
1077 Budapest,
Bethlen G. u. 9.
Tel.: 343-0833 Fax: 341-1847
www.royalcomp.hu
INFO

A CHIP Magazin minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

A PC Guru minden száma 2 CD-vel jelenik meg, melyből az egyik eredeti játék.

Mindazok, akik május 31-ig előfizetnek a CHIP Magazinra vagy a PC Gurura, június 30-ig vehetik igénybe az Elender Internet-szolgáltatását.

Előfizetem a PC GURU-t CD-vel:

❑ példányban egész évre 9600 forint ❑ példányban fél évre 4800 forint
❑ példányban negyed évre 2400 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 9408 forint ❑ példányban fél évre 4704 forint

❑ Igénybe kívánom venni jónius 30-ig az Elender díjmentes Internet-szolgáltatását.

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

A PC GURU árak csak 1999. június 30-ig érvényesek!!!

1999/5

elender internet Elender Informatikai Rt.

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 7 Modemvilág, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 9 Linux, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 10 Corel, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, most 1904 forintért!

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Sziasztok!

Annak érdekében, hogy minél jobban megismerjük, és ezáltal szolgálni tudjuk az igényeiteket, megkérünk benneteket, hogy a mellékelt kérdőívet töltsétek ki és adjátok le az INFO kiállításon a standunkon (D pavilon 302/A) vagy postán küldjétek vissza a szerkesztőség címére. Azok között, akik visszaküldik, vagy leadják a kérdőívet, 5 db 1 éves PC Guru előfizetést sorsolunk ki. Az élő előfizetéssel rendelkezők az előfizetés lejártától számított időponttól kezdve kapják meg az ingyenes 1 éves előfizetést.

Név ....

Lakcím ....

Telefon..

Válaszolj és tiéd lehet 1 az 5 darab egy éves PC Guru előfizetésből!

1. Rendelkezel-e személyi számítógéppel?
❑ igen ❑ nem, de a közeljövőben szeretnék ❑ nem, és nem is tervezem

2. Hol használod rendszeresen?
(Több válasz is adható)
❑ otthon ❑ munkahelyen ❑ iskolában

3. Mire használod a gépet?
(Több válasz is adható)
❑ játék ❑ munka ❑ tanulás ❑ Internet ❑ egyéb

4. Milyen konfigurációval rendelkezel?
winchester
❑ 1 GB alatt ❑ 1-5 GB között ❑ 5 GB fölött

monitor
❑ 14 colos ❑ 15 colos ❑ 17 colos

❑ CD-ROM ❑ DVD ❑ modem ❑ 3D gyorsító (típusa ....) ❑ hangkártya (típusa......................)

5. Tervezel-e a következő 1-3 hónapban hardver vásárlást?
❑ igen ❑ 0-25 ezer forint ❑ 25-50 ezer forint ❑ 50-100 ezer forint ❑ 100 ezer forint felett
❑ nem

5. Tervezel-e a következő 1-3 hónapban szoftver vásárlást?
❑ igen ❑ 0-10 ezer forint ❑ 10-25 ezer forint ❑ 25-60 ezer forint ❑ 60 ezer forint felett
❑ nem

6. Milyen jellegű szoftvert?
❑ operációs rendszer ❑ irodai szoftvercsomag
❑ játék ❑ akció ❑ stratégia ❑ szimulátor ❑ kaland-RPG ❑ sport

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

A CHIP Magazin
minden száma
két CD-ROM-mal jelenik me

Az előfizetési díj
20% kedvezményt tartalma
Töltse ki, és dobja be
az első, útjába kerülő
postaládába!

PC GURU

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

PC GURU

Most már 2 CD-vel,
melyből az egyik
egy
eredeti játék!

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

3D hangzás PC-n

A PC-s hangkártyák hosszú utat tettek meg az első Adlib kártyától a ma kapható termékekig. A 8 bites monó hanglejátszástól eljutottunk oda, hogy a CD-minőséget kínáló kártyák már nem elegendőek a gyártók üdvösségéhez. Nem sokkal a grafikus 3D gyorsítókártyák áttörése után némi mozgolódás kezdődött a hangkártyagyártók között is, és az élethű 3D hangzás megvalósítása vált a fejlesztők fő célkitűzésévé.

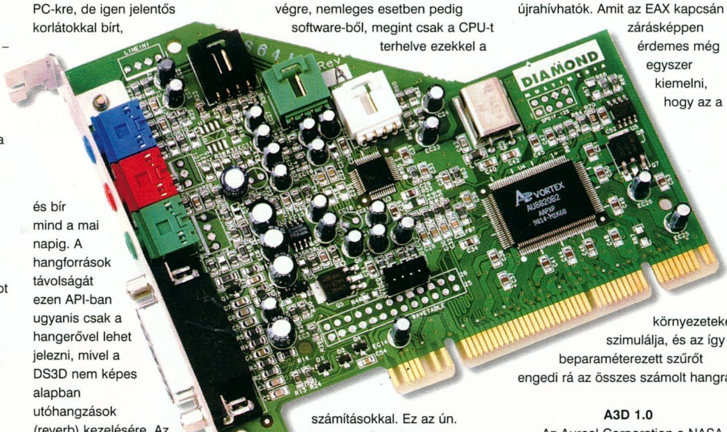
Ennek során a mérnökök az emberi hallás azon jellemzőjét használják ki, hogy az agy a két fül által érzékelt kissé eltérő hangjelekből állítja össze az egységes hangképet. Az ugyanazon hangforrásból származó rezgéseket a fülek eltérő helyzete miatt különböző időben érzékeljük, és mire észleljük őket, addigra jellemzőik egy része is megváltozik – erősségük és a rezgés más alapvető tulajdonságai is módosulhatnak. Az agy az adott hang két fülbe való eljutása közötti időeltérés, „késés" alapján számolja a hangforrás fejhez viszonyított helyzetét, míg a hangerő változásából következtet a távolság változására.

A 3D hangzás és hangkép létrehozásában az ember fülei játszanak szerepet, így teljesen logikus gondolat volt, hogy a hangot meghatározó paraméterek ismeretében és azok megfelelő változtatásával füleink „átverhetők", így 3D-s hang akár két hangfallal is megvalósítható. A megindult kutatások végeredményeként a fejlesztők különféle szűrőkből álló rendszereket hoztak létre, melyek bármely alaphangból képesek a megfelelő paraméterek módosításával az ember számára 3D hangzásnak tűnő rezgést előállítani. Az elméleti háttér és az első kísérleti fázis lezárulása után a technika megérett arra, hogy a szélesebb fogyasztói rétegek is találkozzanak vele – elkészült az API-ok első generációja, és innen már megállíthatatlan volt a 3D-s PC hangzás fejlődése is.

A PC-S 3D HANGSZABVÁNYOK

DirectSound 3D

A Microsoft a Windows 95 megjelentetése után teljesen új célt tűzött ki maga elé: a Windows 95-öt kinevezte elsőszámú játékplatformnak, és nagy marketing-hadjáratot kezdett ennek érdekében a fogyasztók és a játékfejlesztők körében egyaránt. A fejlesztés azonban ekkoriban igen nehézkes volt Windows 95 alá. Ennek feloldására született meg a több rétegből álló DirectX programozói felület, melynek alapvető elemei az első körben a DirectDraw és a DirectSound voltak. Később a DirectX az igényeknek megfelelően egyre újabb darabokkal bővült: a 3D grafikus gyorsítók kapcsán bekerült a Direct3D, a bonyolultabb joystickok hatékonyabb kezelése érdekében beépítették a DirectInputot stb... Ezekhez hasonló bővítés volt mintegy másfél éve a DirectSound 3D (DS3D), mely a D3D értelemszerű megfelelője a hang terén. Ez az API hozta el első ízben a 3D hangzást a PC-kre, de igen jelentős korlátokkal bírt, és bír mind a mai napig. A hangforrások távolságát ezen API-ban ugyanis csak a hangerővel lehet jelezni, mivel a DS3D nem képes alapban utóhangzások (reverb) kezelésére. Az alkalmazások fejlesztőinek az utóhangzásokkal együtt kell az egyes hangokat rögzíteniük, így igazán élethű, a környezettől függő hangzás nem állítható elő vele. Ezen korlát áttörése csak a DirectSound 3D által támogatott, ún. Property Setek használatával érhető el. Ezek a DirectSound 3D-n keresztül meghívott bővítő rutinok, melyek lehetővé teszik összetettebb 3D sound előállítását úgy, hogy a teljes hangzásra egyfajta kiegészítő beállítást, hatást érvényesítenek. Az első ilyen property setet a Creative Labs készítette EAX (Environmental Audio Extensions) néven, mely alapvetően a reverb számítással bővíti ki a DirectSound 3D-t.



EAX

A DirectSound 3D property set működése nagyon egyszerű. Amikor valamelyik alkalmazás meghívja a DirectSoundot, akkor az operációs rendszer lekérdezi a hangkártya driverét, hogy a kártya támogatja-e a hardware-es gyorsítást. Ha igen, akkor az alkalmazás ezt kihasználva indul, egyébként pedig a rendszer software-es úton emulálja a DirectSound 3D funkcióit, leterhelve ezzel a CPU-t. Ugyanígy, ha valamely alkalmazás használja a property set (pl. EAX) kiegészítő funkcióit, akkor első lépésként lekérdezi a DS3D-től, hogy van-e a gépben erre támogatás. A kérdés továbbítódik a hangkártya drivere felé: igen válasz esetén a rutinok hardware-esen gyorsítva hajtódnak végre, nemleges esetben pedig software-ből, megint csak a CPU-t terhelve ezekkel a számításokkal. Ez az ún. fallback működés nagyon lényeges a DirectSound 3D és a property setek esetében, hiszen azt jelenti, hogy a DS3D és bővítései minden DirectSound3D driverrel rendelkező hangkártyán használhatók, csak a hardware és annak drivere döntik el, hogy a számításokból melyeket képesek átvenni, és hardware-esen gyorsítva végrehajtani. Visszatérve konkrétan az EAX-re, az az utóhngzások (reverb) számolását végzi. Ezt pedig úgy próbálja modellezni, hogy az egyes környezetek, helyiségek akusztikáját leíró jellemzőket rögzíti, és ezek hatását szűrőkön keresztül érvényesíti a teljes hangzásra. Ennek alapvető paraméterei a reverb hangereje, hossza (decay) és a falak hangelnyelő képessége (damping).

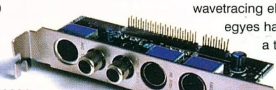
Ezeken felül az EAX használ még egy Environment nevű változót is. Ezen belül lehet megadni a reverb tulajdonságait még részletesebben leíró paramétereket, mint pl. a helyiség mérete, alacsony és magas frekvenciás hossz stb... Az EAX a fejlesztők munkájának megkönnyítése érdekében számos beépített Environmentet is tartalmaz (pl. különböző méretű szobák, barlang vagy éppen víz alatti környezet), melyek készen alkalmazhatók, illetve arra jók, hogy belőlük kiindulva a fejlesztő kikísérletezze az aktuális programban a számára éppen szükséges akusztikájú környezet jellemzőit. Ezek az Environmentek tehát elmenthetők, és egyes alkalmazásokban bármikor újrahívhatók. Amit az EAX kapcsán zárásképpen érdemes még egyszer kiemelni, hogy az a környezeteket szimulálja, és az így beparaméterezett szűrőt engedi rá az összes számolt hangra.

A3D 1.0

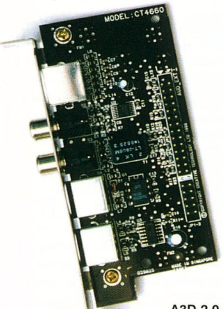
Az Aureal Corporation a NASA-val karöltve fejlesztette ki az A3D technológiát, mely képes arra, hogy a felhasználó körül bárhol elhelyezkedő hangforrásból érkező különféle hangokat és azok mozgását, változását szimulálja, valamint térhatású hangzás érzését keltse a hallgatóban. A technika attól volt egyedülálló, hogy segítségével - az emberi fül és hallás sajátosságait száz százalékosan figyelembe véve - meg tudták oldani, hogy a 3D hangzás már két hangfal használatával is jól hallható legyen. Az A3D 1.0 a DirectSound3D korábban említett korlátjain (reverb számítás hiánya) már idejekorán túllépett, és egyidejűleg maximum 8 hangforrásból származó hangot tudott térben teljesen lemodellezni.

Kártya	MonsterSound MX300	Sound Blaster Live	Sound Blaster Live Value	Sonic Impact S90	Waveforce 192 XG
Gyártó	Diamond Multimedia	Creative Labs	Creative Labs	Diamond Multimedia	Yamaha
Chipset	Vortex 2 (Aureal AU8830)	EMU 10K1	EMU 10K1	Vortex 1 (Aureal AU8820)	YMF724 (XG)
Teljesítmény	600 MIPS	1000 MIPS	1000 MIPS	300 MIPS	1200 MIPS
Wavetable engine	320 hang (64 hardware), DLS	512 hang (64 hang hardware), SoundFont	512 hang (64 hang hardware), SoundFont	64 hang (32 hardware), DLS	192 hang (64 hardware), 4MB ROM, XG, fizikai szintézis is
DMA csatornák	96 DMA csatorna, 80 DS3D stream, 16 A3D stream	40 DS3D stream, 16 EAX csatorna	40 DS3D stream, 16 EAX csatorna	48 DMA csatorna, 32 DS3D stream, 8 A3D stream	73 DS3D stream
Hangfalak	4	4	4	2	2
Hang modellezés	A3D 2.0 wavetracing engine	EAX (EMU environmental modelling)	EAX (EMU environmental modelling)	A3D 1.0	CRL Sensaura Engine
AC-3 támogatás	igen	tervezik	tervezik	nem	nem
SPDIF I/O	b. vít. kártyán	igen	nem	nem	nem
Extrák	Soft DVD lejátszás, 10 csatornás hardware-es equalizer	SPDIF I/O			XG szintetizátor, A3D 2.0 támogatás driverb. I
Szabványok					
DS3D	igen (HW)	igen (HW)	igen (HW)	igen (HW)	igen (HW)
A3D 1.0	igen (HW)	emulátorral	emulátorral	igen (HW)	igen (SW)
A3D 2.0	igen (HW)	nem	nem	nem	igen (SW)
EAX	kés. bbi driver frissítéssel	igen (HW)	igen (HW)	nem	nem

Az A3D 1.0 API nagyon fontos tulajdonsága még ezen túl, hogy felülről kompatíbilis a DirectSound 3D-vel, azaz ha valamely kártya és annak drivere nem támogatja az A3D-t, akkor visszakapcsol DirectSound 3D módba. A fejlesztők ezzel a húzással elérték, hogy az A3D 100



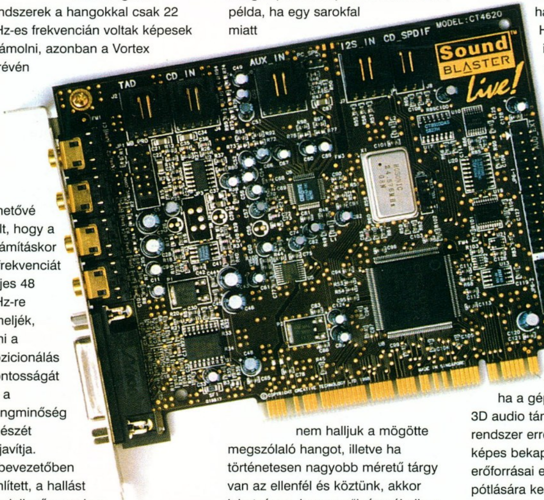
százalékosan kompatíbilis lett, minden játék alatt elérhető vele 3D hangzás. A fentebb említett reverb szimuláció miatt természetesen a térhatású hang jóval élethűbb és teltebb volt A3D alatt, mint DS3D alatt, így azt a fejlesztők is elkezdték támogatni, játékaikba beépíteni. Elég példaként a Jedi Knight programokat említeni, melyek A3D alatt fantasztikusan szólnak. Az Aureal Vortex néven olyan gyorsító-chipet is kifejlesztett az A3D-hez, melyet azóta rengeteg hangkártyán használnak.



A3D 2.0

Az Aureal az A3D szabványt továbbfejlesztette, és tavaly szeptemberben hozta ki a 2.0-s változatát, amely érdemi újításokat tartalmaz, és alapvetően a Vortex 2 chip képességeinek kihasználására tervezték. Az A3D 2.0 felülről kompatíbilis az A3D 1.0-val és így a DirectSound 3D-vel is. Az újítások a következők:

A rendszer most már több hangforrást kezel, mint elődje. A korábbi nyolc független forrás helyett 16-ot tud követni, és emellett 64 darab 3D visszaverődő forrás számítására képes. A vadonatúj wavetracing eljárással ugyanis az egyes hanghullámok mozgása a térben követhető, és az A3D 2.0 kiszámolja visszaverődésüket az egyes falakról illetve tárgyakról. Az eddigi A3D rendszerek a hangokkal csak 22 KHz-es frekvencián voltak képesek számolni, azonban a Vortex 2 révén



lehetővé vált, hogy a számításkor a frekvenciát teljes 48 KHz-re emeljék, ami a pozicionálás pontosságát és a hangminőség egészét feljavítja. A bevezetőben említett, a hallást modellező s egyben a 3D hangképzés alapjait képező szűrők (HRTF=Head Related Filter) hosszát megduplázták, így azok már 48 KHz-en dolgoznak, és ez a PC-k szempontjából korábban elképzelhetetlen 3D hangminőséget jelent.

Az A3D 2.0 legfontosabb eleme azonban a már említett wavetracing eljárás, melyet az Aureal a NASA-val és a Disney-vel együttműködve fejlesztett ki. A technika lényege, hogy az egyes hangforrásokból származó hangokat már nem csak egyszerűen elhelyezik a térben és modellezik hangzásukat, hanem a rendszer követi útjukat a környezetben. A térben elhelyezkedő tárgyak és felületek természetesen számos esetben akadályozzák, módosítják a hang útját. A rendszer lemodellezi a környezet teljes geometriáját, és kiszámolja az egyes hangok visszaverődéseit (reflection) a felületekről, illetve azt is, ha valamelyik felület "leárnyékolja" a hangot (occlusion). Ez utóbbira lehet példa, ha egy sarokfal miatt nem halljuk a mögötte megszólaló hangot, illetve ha történetesen nagyobb méretű tárgy van az ellenfél és köztünk, akkor lehetséges, hogy az "leárnyékolja a hangot", amely emiatt útközben elhal. Amint azonban ez a tárgy megszűnik (mondjuk, szétlőjük), az ellenfél által kibocsátott hang is azonnal hallhatóvá válik. Az A3D 2.0 API képes a terek teljes geometriájának és az egyes felületek akusztikai tulajdonságainak (hangvisszaverés, elnyelés stb.) lemodellezésére.

Az API megalkotásánál figyelembe vették azt is, hogy nem minden egyes gépben lesz elegendő erőforrás az összes hangforrás lemodellezésére és megszólaltatására, ezért nagyon bonyolult optimalizációt is beépítettek, hogy a lehető legtöbbet hozzák ki a meglevő hardware-ből. Az alkalmazásban a fejlesztőnek nem kell törődnie azzal, hogy az aktuális kártya hogyan fogja ezt megvalósítani, az A3D 2.0 elvégzi az optimalizációt. A valós idejű erőforráskezelő szűkös lehetőségek esetén a legfontosabb hangokat választja ki. Hatékonyan szűri ki ilyenkor a "túl részletes" geomatriai elemeket, illetve letilthatja a nem igazán hallható háttérhangok számítását, hogy ezzel további teljesítményt szabadtson fel a lényeges hangok modellezése érdekében.

Az erőforrás menedzsment mellett igen fontos az A2D motor megjelenése is. Ez ún. fallback engine, azaz ha a gépben nincs hardware-es 3D audio támogatás, akkor a rendszer erre vált vissza, de akkor is képes bekapcsolni, ha a hardware erőforrásai elfogynak, és azok pótlására kell beállnia. Az A2D-t x86 assemblyben írták, így igen gyors, mindemellett - többek között az A3D modell megfelelő leegyszerűsítésével - erőteljesen a sebességre optimalizálták.

A technikai háttér és a szabványok bemutatása után eljött az ideje, hogy a konkrét hangkártyákkal foglalkozzunk. Itt részletesen a Diamond MonsterSound MX 300 és a SoundBlaster Live! kártyákról lesz

szó, de említésre kerül még a Diamond Sonic Impact S90 és a Yamaha Waveforce XG 192 is.

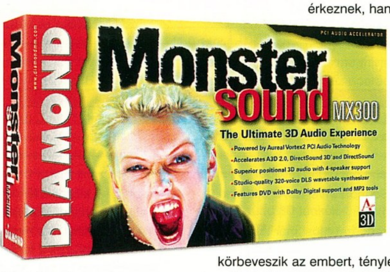
DIAMOND MONSTERSOUND MX300

Előzmények

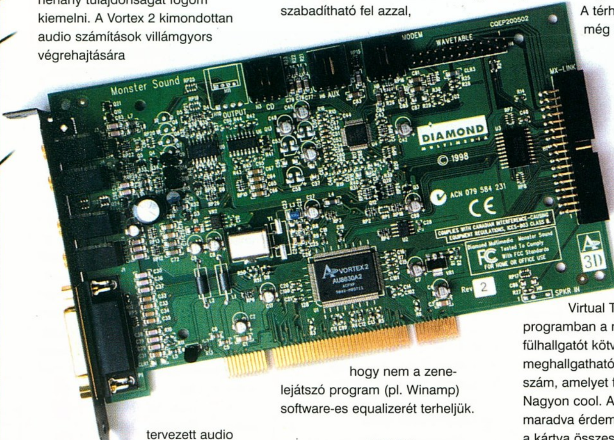
A Diamond volt az első gyártó, mely a MonsterSound által PCI-os hangkártyát dobott piacra. Ez a kártya támogatta elsőként az akkor vadonatújnak számító A3D szabványt, és már akkor két független kimenet volt rajta. A kártya egy Diamond DSP-re épült, kiváló 3D hanggyorsítást végzett, de kicsit a kora előtt járt, mivel a DirectSound 3D-t vagy az A3D-t csak néhány játék támogatta. Azóta ez a gond megszűnt, és az A3D teljesen áttört, így a Diamondnak is érdemes volt kihozni az eredeti MonsterSound kissé leegyszerűsített és olcsóbb változatait. A MonsterSound MX100 és MX200 a midilejátszás és a támogatott hangfalak száma terén tudtak kevesebbet, viszont jelentősen olcsóbbak voltak elődjüknél. A pontot az I-re a Sonic Impact S70, majd az azt felváltó (Vortex 1 chippel ellátott) S90 tette fel, melyek kimondottan olcsónak számító 3D hanggyorsítók, ám ennek ellenére kiváló teljesítményt nyújtanak.

VORTEX 2

Az Aureal szeptemberben bemutatta a várva-várt Vortex 2 chipet és az azt kihasználó A3D 2.0 szabványt. Ez utóbbi újdonságairól a megfelelő szakaszban részletesen írtam, így itt csak a Vortex 2 chip néhány tulajdonságát fogom kiemelni. A Vortex 2 kimondottan audio számítások villámgyors végrehajtására tervezett audio szignálprocesszor, amely a saját beégetett utasításkészletét ismeri. Ezzel a megoldással kiváló teljesítmény érhető el, azonban az általános célú DSP-kkel ellentétben az idők során nem programozható teljesen újra az általa támogatott funkció-készlet. A Vortex 2 teljesítménye az Aureal állítása szerint 600 MIPS, ami várhatóan jó ideig



elegendőnek fog bizonyulni a különféle játékokhoz. Egyidejűleg jelenleg 80 DS3D stream és 16 A3D csatorna kezelésére képes. Azt ígérik, hogy a későbbi driver verziókban a Vortex 2 jobb kihasználásával akár 72 A3D stream kezelése is megvalósítható lesz, bár a Diamond és a Creative Labs, a két nagy ellenlábas között most nagy szám-verseny bontakozott ki e téren. A Vortex 2-be hardware-esen gyorsított, 16 csatornás equalizert építettek be, amely ráadásul kimenetenként külön szabályozható. Emellett hasznos lehet az is, hogy különféle zenei stílusokhoz kész beállításokat is tartalmaz. A hardware támogatott equalizer igen kellemes meglepetés lehet mindazok számára, akik MP3-akat játszanak le, hiszen jelentős CPU kihasználtság szabadítható fel azzal, hogy nem a zene-lejátszó program (pl. Winamp) software-es equalizerét terheljük.



A3D 2.0

A MonsterSound MX300 legfontosabb újításainak egyike az A3D 2.0 támogatás, mely jelenleg a legjobb 3D hang API PC-re. Az A3D 2.0 egyes új elemeit korábban részletesen bemutattam, itt csak a wavetracing technikát emelem ki újra, mely erőteljesen érezteti a hangminőségre kifejtett jótékony hatását. A hangok ennek révén már nem csak meghatározható irányból érkeznek, hanem körbeveszik az embert, tényleges hangtérré állnak össze a falakról visszaverődve, egyes felületeken elnyelődve, a felhasználó körül cikázva.

Kimenetek

A kártyán két független kimenet kapott helyet, így a MonsterSound MX300-ra négy hangfal csatlakoztatható, amivel fantasztikus 3D hangzás érhető el. A kártya drivere egyébként figyeli, hogy mi van az egyes kimenetekre kötve, és automatikusan annak megfelelő üzemmódba kapcsol. Az A3D szabvány nagy erőssége, hogy egyszerű (sztereó) kimeneten keresztül is kiváló 3D hangzást képes produkálni. Erre igen jó próba, ha az ember egy jobb minőségű fülhallgatón keresztül hallgatja meg a kártyát. A térhatás meglepő módon még itt is érvényesül, ami más kártyákra nem jellemző. A négy hangfalas hangzás azonban még ezen is túltesz. Abszolút pontosan érezhető, hogy honnan érkeznek az egyes hangok körülöttünk. A kiváló hangzáson túl a két független kimenet másik nagy előnye, hogy pl. a Virtual Turntables (mp3 DJ) programban a második kimenetre fülhallgatót kötve, azon keresztül meghallgatható és beállítható az a szám, amelyet fel akarunk keverni. Nagyon cool. A kimeneteknél maradva érdemes megemlíteni, hogy a kártya összes csatolója aranyozott, ami az esztétikai értékeken túl a jelveszteség minimalizálását is jelenti.

Enviromental Audio™

Az alábbi játékok biztos (legalább is a fejlesztők ígéretei szerint), hogy támogatják, illetve támogatni fogják az EAX-ot.

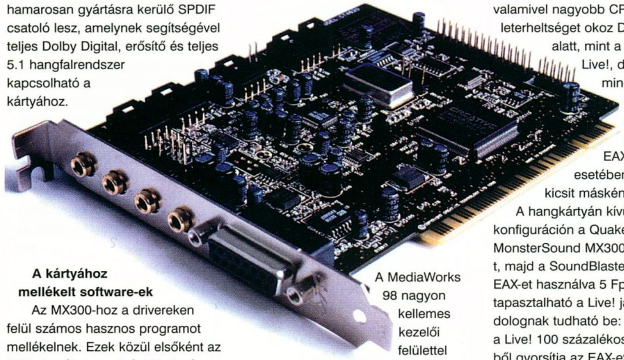
1 Alien Resurrection
2 Aliens vs. Predator
3 Alpha Centauri
4 Anachronox
5 Babylon 5
6 Baldur's Gate
7 Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast
8 Battlezone
9 Beneath
10 Black & White
11 Blood II: The Chosen
12 Crime Cities
13 Croc II
14 Daikatana
15 Dark Vengeance
16 Descent 3
17 Descent Freespace
18 Descent Freespace - Silent Threat
19 Deus-Ex
20 Drakan
21 Everquest
22 Expendable
23 FIFA 99
24 Full Auto
25 Half-Life
26 Heavy Gear II
27 Heretic II
28 High Heat Baseball(tm) 2000
29 Hostile Waters
30 Interstate '82
31 Isabelle
32 Klingon Honor Guard
33 Lander
34 Madden NFL 99
35 Messiah
36 Might and Magic(r)VII For Blood and Honor(tm)
37 Moto Racer 2
38 Motorhead
39 Myth II: Soulblighter
40 Need for Speed III
41 Populous the Beginning
42 Powerslide
43 Prince of Persia 3D
44 Quake II
45 Quake II Mission Pack - Ground Zero
46 Quake II Mission Pack - The Reckoning
47 Redline
48 Redline Racer
49 Rent a Hero
50 Requiem: Avenging Angel
51 Resident Evil 2
52 Rollcage
53 Ruud Guilt Striker
54 Sacrifice
55 Shattered Reality
56 Shogo: Mobile Armor Division
57 SimCity 3000
58 Sin
59 Sin: Wages of Sin
60 Slave Zero
61 Thief: The Dark Project
62 TNN Outdoors Pro Hunter
63 Triple Play 2000
64 Trespasser
65 Ultima: Ascension
66 Ultim@te Race Pro
67 Ultimate Race Rally
68 Unreal
69 Unreal Tournament
70 Uprising 2: Lead and Destroy
71 Virtua Rally
72 Wargasm
73 Warzone: 2100
74 Way Point Zeta
75 Wheel of Time
76 Wild Metal Country
77 X-COM Alliance

MIDI – zenélés

A MonsterSound MX300 midis képességeit a multimédiás igényekhez szabták. A wavetable szintetizátor hardware-ből egyidejűleg 64 hang lejátszására képes, de software-esen ez 320 hangig húzható fel. A kártya támogatja a DLS szabványt, így az alapmemóriába feltöltött hangkészlettel is tud zenélni.
A kártyához egy 4 megás DLS készletet adnak, amelynek hangminősége nem kiugró, de azt hiszem, a „jó" jelző viszont tökéletes rá. Kicsit szintetikusan szól, de fantasztikus dinamikája van. Akik nem elégszenek meg ennek a hangzásával, azok számára rakták a kártyára a waveblaster kompatibilis csatolót. Ilyen daughterboardokból rengeteg nagyon jó minőségű van a piacon. Elég megemlítenem a Yamaha DB50XG-t vagy a Roland kártyáit.

MX-Link

A Waveblaster csatoló mellett a kártya hátsó részén kapott helyet az MX-Link névre hallgató slot, amely univerzális csatolóhely későbbi bővítések számára. Az első ilyen a hamarosan gyártásra kerülő SPDIF csatoló lesz, amelynek segítségével teljes Dolby Digital, erősítő és teljes 5.1 hangfalrendszer kapcsolható a kártyához.



A kártyához mellékelt software-ek

Az MX300-hoz a drivereken felül számos hasznos programot mellékelnek. Ezek közül elsőként az A3D demókat emelném ki. A négy demó közül három (Killer bees, A3D player és Helicopter) még az A3D 1.0-hoz készültek, melyek érzékeltetik, de közel sem aknázzák ki a kártya képességeit. Ennek bemutatására az A3D Room szolgál. A néhány szobából és azokat összekötő terepekből álló környezetben sétálva minden egyes korábban említett effektus hallható. A négy hangfallal teli szobába vezető folyosóra pl. kiszűrődik valami halvány hangfoszlány, de csak az ajtón belépve üti meg fülünket jól hallhatóan az ott elhelyezett hangfalakból áramló zene. A négy sarokban elhelyezett hangfal által kiadott különféle hangzások jól elkülöníthetők, ha a szobában lassan megfordulunk. Továbbhaladva eljuthatunk egy szörny által lakott helyiségbe, ahol beléptünkre a lámpa kialszik. A hangoknak köszönhetően a sötétben is hajszál pontosan tudható, hogy a lény hozzánk képest hol is helyezkedik el. Ez a demó jó ízelítőt nyújt abból, hogy milyen effektusokat, hangkulisszákat is várhatunk a játékokban.

A már említett equalizer mellett fontos kiemelni a szintén MP3-rajongók számára izgalmas MusicMatch programot, amely tulajdonképpen MP3-lejátszó számos különleges funkcióval felruházva. A kezelői felülete nem annyira eltalált, mint a Winampé, viszont teljes adatbázis-kezelőt építettek be, melyben a cím és előadó mellett akár a szám szövegét is tárolhatjuk.

A MediaWorks 98 nagyon kellemes kezelői felülettel felruházott média-lejátszó, míg a Midisoft Recording Session igen elterjedten használt midis zeneszerkesztő alkalmazás. Az eddig felsorolt programok mind jól alkalmazhatók a hétköznapokban, de az egyik legkellemesebb meglepetést a Zoran Soft-féle DVD 2.0 mellékelése jelenti. Ez a program egy gyors PII-es gépen igen jó minőségben képes DVD-filmeket lejátszani, és ami nagyon fontos, képes az A3D-n keresztül AC-3 dekódolásra kettő vagy négy hangfalon.
A hangminőség a kevesebb hangfalra optimalizált lejátszás ellenére igen jó mind kettő, mind négy hangfalon, így egy DVD-olvasó, az MX300 valamint a Zoran SoftDVD együttes használatával olcsó DVD-rendszert varázsolhatunk gépünkből.
A program természetesen az SPDIF ki/bemenettel ellátott bővítőkártyát is támogtni fogja, ekkor teljes AC-3 hangzást lehet majd a kártyából kicsalni.

Teljesítmény

A Vortex 1 chip teljesítményét nagyon sok kritika érte, mert jóval nagyobb CPU leterheltséget okozott DirectSound 3D alatt, mint pl. a Diamond saját DSP-je vagy az ESS Maestro chipek, de az Aureal megígérte, hogy a Vortex 2 esetében sokkal több funkciót gyorsít hardware-esen. Ezen a téren sikerült is jelentősen előrelépniük, de a kártya ennek ellenére még mindig valamivel nagyobb CPU leterheltséget okoz DirectSound 3D alatt, mint a SoundBlaster Live!, de az eltérés mindössze 1-2 százalék. A két konkurens szabvány, az EAX és az A3D esetében a helyzet kicsit másként fest.
A hangkártyán kívül megegyező konfiguráción a Quake-ben először a MonsterSound MX300-at és az A3D-t, majd a SoundBlaster Live!-ot és az EAX-et használva 5 Fps eltérés tapasztalható a Live! javára. Ez két dolognak tudható be: az egyik, hogy a Live! 100 százalékosan hardware-ből gyorsítja az EAX-et, míg a másik, hogy az A3D sokkal összetettebb algoritmust használ, emiatt számításigényesebb, és egyes kalkulációkat mégis a CPU végez.

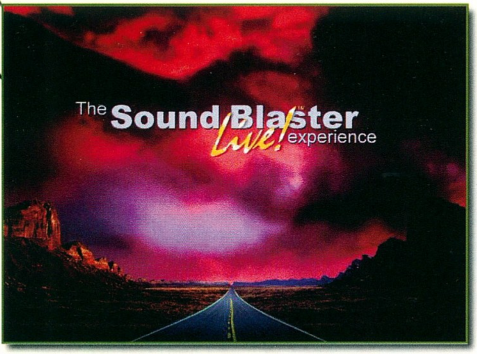
A játékok, avagy a kompatibilitás

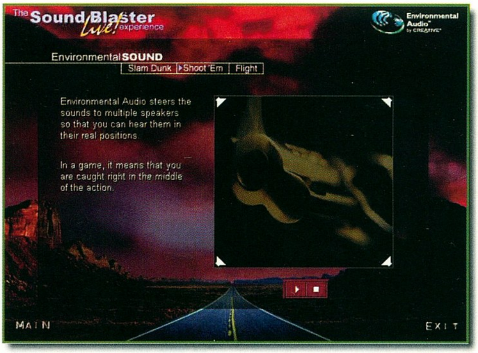
Eddig egyetlen olyan játékról tudok, mely már támogatja az A3D 2.0-át, ez pedig a Half Life, amely azonban csak részben használja ki az új lehetőségeket, funkciókat.
A hangminősége sokkal jobb, mint A3D 1.0 alatt, sokkal pontosabban lehet érezni az ellenfelek helyét.
Másik prominens versenyző a Thief: the dark project. Ez a játék még csak az A3D 1.0-t használja, és ennek megfelelően 8 csatornát kezel egyidejűleg, mégis talán ebben a programban lehet a legjobban ráérezni, hogy a jó 3D-s hangkártya milyen különleges szolgáltatásokat is képes nyújtani. Ebben a játékban ugyanis minden kis neszre oda kell figyelni, hogy honnan érkezett, mert ezek alapján tudunk óvatosan lopakodni - a hatás megdöbbentő. A korábbi játékok közül még a Jedi Knight sorozatot szeretném megemlíteni: ezek a játékok is az A3D szabványt támogatják. Az A3D-s hangzás sokkal élethűbb, mint a sima DirectSound 3D-s, de egy korábbi hangkártya és az MX300 A3D 1.0 alatti hangját összehasonlítva is jelentős a különbség. A hangja teltebb, pontosabban pozicionált és tisztább. A kártya nagy előnye, hogy az A3D 2.0 transzparens, azaz felülről kompatíbilis az A3D 1.0-val és a DirectSound 3D-vel, így minden 3D hangot használó játékban képes térhatású hangot kiadni. A Diamond ígérete szerint egy-két hónapon belül driver update fog megjelenni a kártyához, mely már az EAX támogatást is tartalmazni fogja. Ezek után nem marad olyan 3D hangszabvány, mely alatt az MX300 ne működne.

SOUNDBLASTER LIVE! ÉS LIVE VALUE

EMU 10K1

A Sound Blaster Live! a Creative Labs zászlóshajója. A kártyát tavaly szeptemberben dobták piacra, és ezzel együtt debütált az EAX szabvány is, mely a DirectSound 3D bővítése (részletesen fentebb).
A kártya szíve az Emu 10K1





processzor, mely 64 hangot tud egyidejűleg megszólaltatni 16 csatornán, teljesítménye a gyártó állítása szerint 1000 MIPS. A chip belül mindig 48 KHz-en dolgozik, ami nagyon jó minőséget garantál, viszont némi gondot okoz, ha a digitális csatolóra ennél kisebb mintavételi frekvenciát használó egységet kötünk, mert ekkor a kapcsolat hiába digitális, a mintavételi frekit először át kell konvertálni, ami „digitális zajokat" szül.

EAX (Environmental Audio Extensions)

Az EAX a Creative által az élethűbb hangzás érdekében kifejlesztett Property Set, mely a DirectSound 3D-t bővíti ki reverb-számító funkciókkal. Az EAX nyitott szabvány, és a Creative Labs mindenkinek ingyen odaadta, hogy készítsenek alá programokat, elsősorban játékokat. Az EAX-ről fentebb részletes ismertetés található, amelyet csak annyival érdemes itt kiegészíteni, hogy ez a megoldás jóval egyszerűbbé teszi a fejlesztők munkáját, hiszen kész preseteket használhatnak, de a vele elérhető minőség elmarad az A3D 2.0-val megcélozhatótól. Az EAX másik hátránya, hogy nem kompatibilis az A3D-vel, így az az alá írt játékok nem, vagy csak nehézkesen futtathatók a kizárólag EAX-et támogató driverrel rendelkező hardware-en. A Creative ennek feloldására afféle A3D 1.0 emulátort adott ki a Live!-hoz, mely az A3D hívásokat a DirectSound 3D felé továbbítja. Az a3d.dll-t (a név megegyezik az A3D 1.0 driverével) a windows/system könyvtárba kell másolni, hogy működjön. Egyes játékok, mint pl. a Jedi Knight ki is használják, de mások lefagynak vele, és csak akkor indulnak el, ha eltávolítjuk a gépről. A Creative ki fog adni egy listát is arról, hogy az emulátor mely játékokban használható, illetve azokhoz milyen beállítások szükségesek.

A kártyához mellékelt software

A Creative szokásához híven rengeteg alkalmazást mellékelt kártyájához, melyek közül az Unreal Special Editiont (az Unreal EAX-támogatást tartalmazó változata), a Sound Forge XP nevű profi hangszerkesztőt, valamint a Mixman Studio névre hallgató DJ programot érdemes kiemelni. A többi a szokásos bundle: Cakewalk Express Gold, Crative AudioHQ, Prody Parrot, Creative Playcenter stb...

Játékok és kompatibilitás

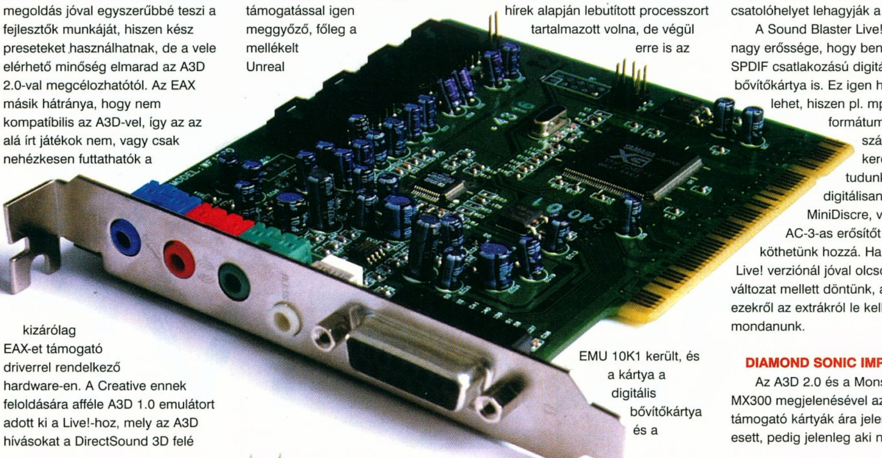
A kártya hangminősége az EAX támogatással igen meggyőző, főleg a mellékelt Unreal esetében, azonban még kevés olyan játék van a piacon, amely ezt szabványt is támogatja. Ekkor pedig csak a DirectSound 3D marad, amely nagyságrendekkel gyengébb hangminőséget produkál, mint az EAX vagy az A3D. A kártya hangminősége két hangfalon elég gyengécske a MonsterSounddal összehasonlítva, és természetesen ez igaz a fülhallgatóval történő használatra is. A négy hangfalas üzemmód azonban minőségben megközelíti az MX300-zal elérhető hangzást – a hangja szép telt térhatású, jól érezhetően pozicionálja az egyes hangokat a térben.

Bővítések

A kártya hátulján számos csatlakozót találunk, melyeket a készítők színkódoltak: egy mini jack formátumú bemenet és két kimenet mellett még egy gameport kapott helyet. A Live!-hoz emellett adnak egy kisméretű csatolólapot, amelyen digitális DIN, SPDIF ki/bemenetek és MIDI csatolók foglalnak helyet.
A Sound Blaser Live Value az első hírek alapján lebutított processzort tartalmazott volna, de végül erre is az EMU 10K1 került, és a kártya a digitális bővítőkártya és a bővíthetőség kihagyásán túl másban nem tér el nagytestvérétől. Az EMU 10K1 az első driverrel 8 Direct3D streamet tudott egyidejűleg kezelni, de azóta a Creative Labs megjelentetett már egy frissítést, ami után ez a szám felkúszott 32-re.

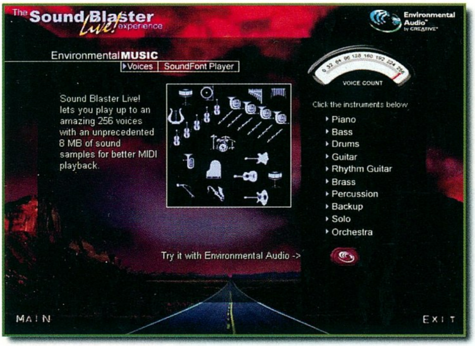
A Live sorozat szintetizátora a Creative Labstől már megszokott SoundFont technológiát használja a hangbankok feltöltésére, és az EMU chip 2-32 Mb memóriát képes lekezelni az alapmemóriából ilyen célra. A kártyához egyébként, 2, 4 és 8 megás bankokat mellékelnek, melyek minősége igen jó. A kártya induláskor 256 hangot tudott elvileg megszólaltatni, de a már említett driver update-tel ez a szám megkétszereződött. Természetesen azt sem szabad elfelejteni, hogy ebből a rengeteg hangból a Live! 64-et tud hardware-ből lejátszani, a többi software-es úton keletkezik. A készítők megfelelően nagy teljesítményűnek találták a Live! szintetizátorát ahhoz, hogy az eddigi SoundBlaster kártyákon már megszokott waveblaster kompatibilis csatolóhelyet lehagyják a kártyáról.

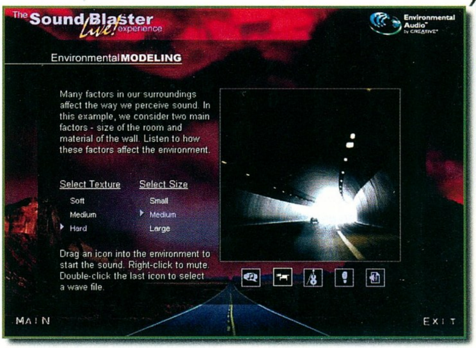
A Sound Blaster Live! kártya nagy erőssége, hogy benne van az SPDIF csatlakozású digitális bővítőkártya is. Ez igen hasznos lehet, hiszen pl. mp3 formátumú számokat rajta keresztül tudunk teljesen digitálisan kinyomni MiniDiscre, vagy akár AC-3-as erősítőt is köthetünk hozzá. Ha a teljes Live! verziónál jóval olcsóbb Value változat mellett döntünk, akkor ezekről az extrákról le kell mondanunk.



DIAMOND SONIC IMPACT S90

Az A3D 2.0 és a MonsterSound MX300 megjelenésével az A3D 1.0-át támogató kártyák ára jelentősen esett, pedig jelenleg aki nem akarja





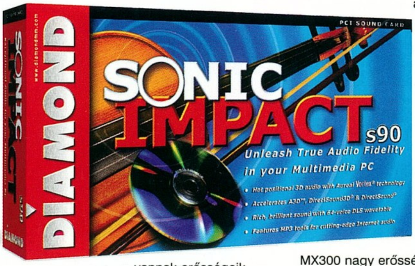
kihasználni az eddig bemutatott extra funkciókat vagy a vadonatúj 3D szabványokat, az igen gyors, jó 3D hangzást kínáló kártyát kap, mely ráadásul minden megfelelő játékban képes 3D hangzást produkálni. Ezek a kártyák a Vortex 1 chipre épülnek, támogatják az A3D 1.0 és a DirectSound 3D szabványokat, továbbá egyidejűleg 8 független stream kezelésére képesek, ami a legtöbb mai játékban elegendő. Aki tehát nem vágyik a „jövő zenéjére", az evvel a kártyával jár legjobban.

YAMAHA WAVEFORCE 192 XG

A Yamaha legnagyobb teljesítményű házi felhasználóknak szánt hangkártyája szolgál egy-két meglepetéssel. A kártyán lévő tömörített XG hangkészlet 4MB ROM-ban van eltárolva, s emellett még az igen újnak számító fizikai modellezési szintézis eljárását is támogatja; a kártya ekkor a Sondius engine-t használja. A hangchip 1250 MIPS körüli teljesítményt képes leadni, amivel a leggyorsabb az eddigi mezőnyben. Egyszerre 192 hang megszólaltatására képes, melyek közül 64-et tud hardware-ből gyorsítva lejátszani. A midis zenélés hangminőségében a Waveforce 192 XG messze maga mögött hagyja a Sound Blaster Live!-ot és a MonsterSound MX300-at egyaránt, bár ez nem meglepő, hiszen ezt a kártyát alapvetően házi zenélésre tervezték. A 3D hangszabványok terén sincs a Yamaha kártyának oka pironkodásra, hiszen a legújabb driver a DirectSound 3D mellett már az A3D2.0-át is támogatja, ekkor természetesen a számítások egy részét software-ből végzi. DirectSound3D-ben a teljesítménye több, mint kielégítő - 73 stream egyidejű kezelésére képes. A kártya egyetlen hátulütője igen magas ára, de ezt alátámasztja a professzionális szintetizátor használata.

ÖSSZEFOGLALÁS

Meglehetősen nehéz feladat összehasonlítani és véleményezni ezeket a kártyákat, mert sokszor könnyű a szubjektivitás hibájába esni, hiszen mind a MonsterSound MX300, mind a SoundBlaster Live! meglehetősen új termék a piacon, és az általuk bevezetett új technikák támogatottsága még csekély, valamint más és más területeken vannak erősségeik. Ennek ellenére megpróbálom összevetni őket, és ajánlást tenni.



Véleményem szerint a bemutatott kártyák közül a legjobbnak a MonsterSound MX300 számít, mert minden téren kimagasló teljesítményt nyújt. A jelenleg bevezetett PC-s 3D hangszabványok közül az A3D 2.0 számít a legkorszerűbbnek, mert ez a hangzás teljes modelljét használja, és az alárakott hardware teljesítményének növekedésével tovább javul hangminősége és hangzásának összetettsége. Emellett szól az is, hogy minden más szabvánnyal kompatíbilis, így minden 3D hangzást alkalmazó játék használható alatta. Az EAX a DirectSound 3D logikus bővítése, és mint ilyen, igen jó hangminőséget ér el, de azért kicsit elmarad az A3D 2.0 által nyújtottól (nem tudja pl. az occlusion funkciót).

Ha CPU-leterheltség oldaláról vizsgáljuk a kártyákat, akkor némileg fordul a kocka, hiszen, mint fentebb írtam, a MonsterSound MX300 valamivel jobban leterheli a CPU-t, mint a SoundBlaster Live!, de a különbség maximális értéke 5 fps, és ez utóbbi eredmény is az A3D vs. EAX teljesítmény kissé vegyes összehasonlításakor adódott.

Az SPDIF kimenet jelenleg a Sound Blaster Live! felé billentené ki a mérleget, de ezt ellensúlyozza, hogy a MonsterSound MX300-hoz is lesz digitális IO kártya, és a Live! esetében ezért a funkcióért igen magas felárat kell fizetni.

A MonsterSound MX300 nagy erőssége a kéthangfalas (és fülhallgatón keresztüli) térhatású hang-megszólaltatás, amiben a Live! kissé gyengélkedik. Négy hangfalon mindkét kártya hangja kiváló, hajszálnyi különbségek érezhetők, és azok is helyzet- és játék-specifikusak – itt már az ízlés dönt.

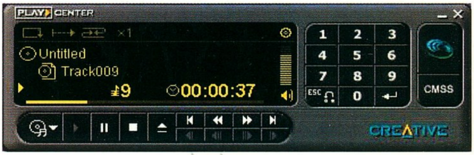
A mellékelt software terén a Diamond most is nagyot alkotott: a Zoran Soft DVD lejátszója - mely a kártyán A3D-n keresztül AC-3-as hangot ad ki magából - fantasztikus, és ezzel szinte már maga elviszi a kártyát, de a MusicMatch MP3-lejátszó is igen hasznos kiegészítő.

A Creative Labs a megszokott alkalmazásokból álló csomagját állítja ezekkel szembe, kiegészítve azt az Unreal EAX-es változatával. A rengeteg hasznos alkalmazásnak minden felhasználó örül, de a kártya különleges jellemzőit az Unrealen kívül a programok nem igazán használják ki. A Creative a kártyája használati értékének növelése érdekében beindította a LiveWare programot, melynek keretei között sorra jelentet meg software-eket az EMU 10K1 nagy teljesítményének minél jobb kihasználása végett.

Összességében a MonsterSound MX300-at tenném első helyre, mely mögött a Live! csak nagyon kicsivel marad le. Azoknak, akik viszont a digitális csatolót szeretnék már ma is használni, az SB Live! lehet a megfelelő választás, hiszen az beépítve tartalmazza.

Az SB Live Value árban közelítőleg megegyezik az MX300-éval, de nem lehet SPDIF csatlakozóval bővíteni, és az MX300 számos funkcióját nem tudja, így egyértelműen mögé szorul.

Aki viszont olcsó, de elég korszerű 3D-s hangkártyát keres, annak a Vortex 1 chipsetet használó kártyák (pl. a SonicImpact s90) ajánlhatók, melyek az A3D szabvány támogatásával minden megfelelő játék alatt képesek 3D hangot kiadni, és teljesítményük is többnyire megfelelő. Természetesen ebben az esetben le kell mondani a wavetracingről és az ahhoz hasonló extra funkciókról.



Hardware fórum

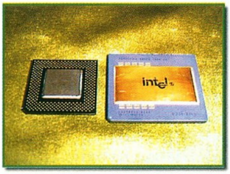
Halihó!

Először is nagy hibát kell kijavítanom. A jó múltkor azt írtam, hogy a Scitech olyan programot készített, amellyel bármilyen vga kártyán futnak a glide-os software-ek. Nos, ez hétmérföldes baromság volt, a natív glide-os programok továbbra is csak 3dfx kártyán mennek, a Scitechnek ez a programja az OpenGL felületre írt software-ek futtatását teszi lehetővé, ezzel a támogatással egyébként nem rendelkező vga kártyák számára.

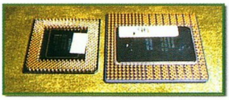
Ha már itt tartunk, akkor essék szó a jelenleg legnépszerűbb kártyáról, a TNT-ről is. Sokan halogatták a vásárlást, hiszen az előzetes ígéretek szerint a TNT tavasszal piacra kerül a kevésbé energiaigényes, és ezért kevésbé melegedő 0.25 mikronos kivitelben. Na, ebből nem lesz semmi. Mivel a Voodoo3 közeleg, ezért az Nvidia a TNT 2-vel kezdi meg az átállást a 0.25-ös technológiára.

Ehun-e a kicsike. A videoprocesszor 175MHz-en fut, a RAMDAC 300MHz-es. 1900x1200-as felbontásban, 32 bit színmélységnél tudja a 85Hz-es frissítést, és 32MB rammal szerelték. Támogatja a 4x AGP-t, de ennek addig nincs jelentősége, míg az új Intel Camino chipsetes alaplapok nincsenek a piacon. Olyan 25-30 százalékkal gyorsabb, mint a hagyományos TNT kártyák.

Nem tudom, Magyarországon hány felhasználónak van a tulajdonában Pentium Pro processzoros számítógép. A világon mindenesetre jelentős mennyiségű Pentium Pro gép működik a mai napig is, elsősorban persze nem magánfelhasználók kezében, hiszen ezek a maguk idejében rendkívül drágák voltak. Sajnos az idő eljárt felettük, és ahogy telnek-múlnak a hónapok, a tulajdonosok vállvonogatva mondják: a szemétbe vele, fejleszteni nem lehet, jó lesz tetriszezni. Nos, az Intel végre úgy gondolta, elérkezett az idő a Pentium Pro tulajdonosok boldoggá tételére is. Ha valaki már nem emlékezne rá, ez kimondottan 32 bites alkalmazásokhoz kifejlesztett processzor volt, a legmagasabb órajelű példány 200 MHz-en működött. Érdekessége az volt, hogy processzorsebességgel futó másodszintű cache-memóriával rendelkezett, amely a processzormaggal közös tokban helyezkedett el. Ez a megoldás jelentősen megnövelte a költségeket, mert a processzormag és a másodszintű cache összehuzalozása rendkívül bonyolult feladat volt. Nagyfrekvenciás problémák léptek fel, sok volt a hibás darab. Az Intel ezt a processzort, főleg szerverekhez fejlesztette. Érdekességképpen elmondom, hogy a legbikább darab 2Mb másodszintű cache memóriával rendelkezett, ára ennek megfelelően olyan 2000 dollár körül mozgott. A sors iróniája, hogy a nem megfelelő gazdaságosság miatt éppen akkor hagyták abba a gyártást, mikor megjelent az a szabadalom, mely a fent említett összehuzalozás okozta problémákat volt képes kiküszöbölni. Ám a Pentium Pro alapú gépek a mai napig is csak futnak, futnak...



A képen a legelsők közül való klasszikus Pentium Pro látható. 120 MHz, 256 Kb másodszintű cache. Balra egy Celeron 300A PPGA...

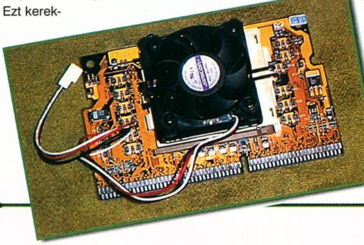


Ugyanez alulnézetben. Rendkívül érdekes a Pentium Pro lábelrendezése, az össze-vissza oldal a processzor, az egyenletes pedig a cache memória kivezetései.

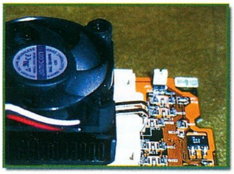
Nos, piacra került a Pentium II Overdrive. Jelenleg 300, illetve 333MHz-es kivitelben készül. Mivel a Pro gépek csak a 60 és a 66 MHz-es órajelet ismerik, a szorzó a 300-as esetében 4,5, a 333-as esetében 5. Az Overdrive a feszültségállítástól kezdve a frekvencia-beállításig mindent maga intéz.

Itt látható az Overdrive meztelenül. Balra maga a processzor-mag, jobbra pedig a Celeronhoz hasonló tokozásban az órajellel futó másodszintű cache-memória. Jelenleg 512 Kb, de megfelelő igény esetén akár 2 MB is lehet. Az 512 KB-os 333-as ára olyan 600 dollár, nem valami kedvező, de sokkal olcsóbb, mint új gépet vásárolni.

Miután a PPGA Celeronok egyre inkább átveszik a terepet, bemutatok egyet átalakítóval, hűtéssel együtt. A hagyományos, Slot 1-es Celeronok majdnem tuningolhatatlanok. Ezt kerek-perec ki kell jelentenem. Ezzel szemben a PPGA kivitelek elég jó arányban mennek a megszokott 450-464 MHz-en, persze, a 300-asokról van szó. Olvasni mindenfélét 550-en futó 366-osokról, meg 600-on hajtott 400-asokról, sőt, a minap valaki azzal lepett meg, hogy elmesélte, az egyik barátja átforrasztotta a 350-es Pentium II szorzó-lockját, Peltier hűtőelemet szerelt rá, és 700MHz-en megy a darab. Szóval, a hírek jönnek-mennek. Mondom, a hírek, mert senkit sem ismerek, akinek ilyen cucc a tulajdonában lenne. A dolog rendkívül egyszerű. Az összes CeleronA PPGA kivitel pont ugyanaz a processzor, csak a szorzó-lock más. A gyártás közbeni minőségellenőrzés során a jobbak a 366-400-asok, a rosszabbak a 300-asok lesznek. De ezek a rosszak is nagyon szépen mennek minimum 4,5x83 MHz-en. Ami pedig a fentebb említett 350-es átalakítását illeti, szép munka lehetett szétbányászni a proci belsejét, a miniatűr szilíciumlapkán forrasztgatni, majd az egészet visszacsinálni. Tudniillik a szorzózár már régóta a processzormagban helyezkedik el. Nem kell minden marhaságot elhinni. És nem kell kétségbeesve telefonálni, ha a drága pénzen beszerzett 366-os Celeron nem megy 5,5x100=550 MHz-en, én soha sem állítottam ilyent. Mivel a következő lépcső lefelé az 5,5x83=456 MHz, felmerül a kérdés, nem lett volna-e jobb a jó kis 300-as. Jóval olcsóbban, persze. De ilyenkor már késő a bánat. A CeleronA sorozat jelenlegi



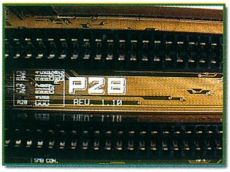
gyártástechnológiával készített darabjainak elvi működési határa 500-550 MHz. És ezen semmilyen extra hűtés sem segít. Kivéve persze az olyan hűtőrendszert, amelyik mondjuk, úgy -20 fok körül tartja a procit. De itt már drágább a leves, mint a hús.



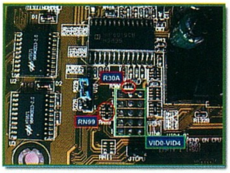
Ennek az átalakítónak van egy érdekes tulajdonsága. A jobbra, fent látható fehér jumper segítségével olyan alaplapokban is meghajthatjuk a processzort 100 MHz-es frontbusszal, amelyek automatikus processzor-felismeréssel rendelkeznek. Más szóval, a sokat emlegetett B21-es láb leragasztását lehet vele megtakarítani. Ha a jumper a helyén van, akkor a processzor 66 MHz-es frontbusszal megy, ha eltávolítjuk, akkor 100 MHz-el. Az átalakító egyébként nagyon bevált, semmilyen problémával nem találkoztam, egyet kivéve. Miután az így készre szerelt processzor-egység jóval magasabb, mint akár a Pentium II, akár pedig a Slot 1-es Celeron, jó pár házba nem lehet beépíteni, mert nem fér el a tápegység alatt. Viszont van egy óriási előnye: ha feszültségemelés miatt a kivezetéseken manipulálni kell, értem ez alatt a lábleragasztást, esetleg a megfelelő kivezetésekhez tartozó fóliák elvágását, lényegesen kisebb a kockázat, mint a Slot1-es processzorok esetében, maximum csak az átalakítót lehet tönkretenni. Ha valaki elég ügyes, akkor megfelelően rögzített dip-kapcsolósorral a feszültségállítást is nagyszerűen megoldhatja. Az átalakító hátulján kiválóan lehet dolgozni, van hely bőven. A többi már csak egyéni kreativitás kérdése: a feszültség-meghatározó lábakhoz vezető fóliákat elvágni, huzalokat forrasztani, azok másik felét a dip-kapcsolókra kötni, a beállításokat gondosan felírni, és kész.

Most pedig következzen az e havi szenzáció. **FELHÍVOM A FIGYELMET, HOGY A KÖVETKEZŐ LEÍRÁSBAN SZEREPLŐ ÁTALAKÍTÁSOKAT MINDENKI CSAK SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE VÉGEZZE, MIVEL EZ AZ ALAPLAP GARANCIAVESZTÉSÉVEL JÁR!!!!**

Mint tudjuk, a piacon jelenleg csak az Abit gyárt olyan alaplapokat, melyekben a tuninghoz szükséges core-feszültség emelés bioszból elvégezhető. Az alaplapok kiváló minőségének, illetve a bioszból állítható valamennyi lényeges funkciónak köszönhető, hogy az Abit alaplapok iránti kereslet jelentősen megnőtt. Mi lett ennek a következménye? Hát az, hogy a más alaplapok iránti kereslet csökkent. Mit lehet tenni? Ki kell hozni az Abithoz hasonló alaplapot. Nos, az általam nagyra becsült Asus elindult ezen az úton. Egyelőre még csak az első néhány centimétert tették meg, ám aki megfelelő ügyességgel rendelkezik, az jó óra alatt megteheti a hátralevő részt. Az átalakításhoz csak megfelelő szerszámokkal, illetve képzettséggel rendelkezők fogjanak hozzá, ellenkező esetben halott alaplap lesz az eredmény.

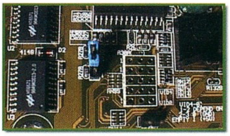


Ez az Asus P2B rev 1.10 alaplap. Az átalakítás csak ezen hajtható végre!!!!!!

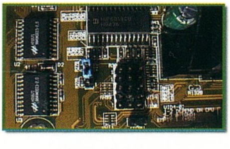


Az alaplapon a feszültségszabályzót vezérlő áramkör mellett feltűnik egy jumper-csoport helye. Egyelőre csak a helye. Ezzel a jumper-csoporttal lehet/ne/ a processzor core-feszültségét állítani. De megoldjuk. Megfelelő forrasztópákával el kell távolítani a R30A ellenállást és az RN99 ellenállás-láncot. Mivel ezek SMD, azaz felületszerelt alkatrészek, kiemelésük nem annyira egyszerű, mint amilyennek látszik. A helyezet az, hogy ezeket az alkatrészeket a forrasztóónon kívül ragasztó is rögzíti. Én általában úgy szoktam az akadályt leküzdeni, hogy a kivezetéseket ónnal összefolyatom, és egyszerre melegítve az alkatrész egy hegyes csipesz segítségével kiemelhető. A forrasztóónt a lehető legnagyobb gonddal el kell távolítani a forrasztási helyről.

Ón-szippantó segítségével távolítsuk el a jumper-csoport

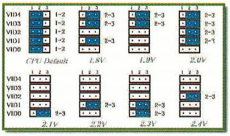


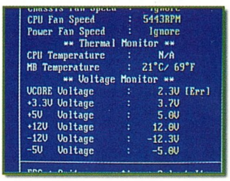
furataiból a forrasztóónt. Ha szippantó nincs kéznél, akkor egy kihegyezett gyufaszállal is jó eredményt lehet elérni. A forrasztási helyeket melegítve és a gyufaszálat a lyukba dugva az ón eltávolítható. Bármilyen fémeszköz - varrótű, cipőkanál, manikűrolló - használata szigorúan tilos, ezek a lukak úgynevezett lyuk-galván eljárással készülnek, aminek részletezésébe nem megyek most bele, legyen elég annyi, hogy vagy ónszippantó, vagy gyufaszál.



A következő feladat az 5x3-as jumpercsoport beültetése. Ilyen csoportot ki lehet nyerni padlóra küldött IDE kártyákból, kiforrasztása meglehetősen időigényes feladat, mert a réztüskéket tartalmazó anyag hőre lágyuló. Az ónszippantó itt is jó szolgálatot tehet. Ha nagy nehezen sikerült, akkor ültessük be a felszabadított furatokba, majd forrasszuk be. A forrasztás annyi ideig tartson, hogy az ón belefolyjon a lyukakba. Nézzünk át mindent, nincs-e hidegforrasztás, nem folytak-e össze fólia-szigetek. Nagyító használatát melegen ajánlom. És ezzel készen is vagyunk.

A jumper-állások:





CPU Fan Speed : 5443RPM
Power Fan Speed : Ignore
** Thermal Monitor **
CPU Temperature : N/A
MB Temperature : 21°C/ 69°F
** Voltage Monitor **
VCORE Voltage : 2.3V [Err]
+3.3V Voltage : 3.7V
+5V Voltage : 5.0V
+12V Voltage : 12.0V
-12V Voltage : -12.3V
-5V Voltage : -5.0V

Ez egy biosz-képernyő, szépen latszik a core-feszültség 2,3V-os állása, az opciót kapcsoljuk Ignore-ra, különben az alaplap sipákolni kezd.

Ismételten és utoljára felhívom a figyelmet arra, hogy a beavatkozás az alaplap garanciavesztését eredményezi. És elmondom ezredszerre is, hogy nem kapkodni, szépen, nyugodtan dolgozni. A gondos munka mindig meghozza a gyümölcsét.

Még egy szóra visszatérek az Abit BX6 rev2-ra. Jelenleg valóban ez a legjobb BX chipsetes alaplap. A **www.anandtech.com**-on részletes leírás és elfogulatlan vélemény olvasható, amely felsorolja az előnyöket valamint a hátrányokat. Amit nagyon hiányolok, az a 83 és 100 MHz közötti órajel. Bizony elkelne a 90, és a 95 MHz; nem hiszem, hogy nagyon nagy feladatot jelentene. Ami a BM6-os alaplapot illeti, szerintem nagyon nem éri meg foglalkozni vele. Miután csak PPGA tokozású Celeronokat tud fogadni és az ára is elég magas, mindenkit lebeszélek róla. Inkább a Slot 1-es alaplap, és bele egy átalakítóval szerelt Celeron, így nem zárjuk ki magunkat a Pentium II, illetve III használatából. Mint már írtam, az alaplap nagyon kényes a tápegységre, ami abban is megnyilvánulhat, hogy rejtélyes billentyűzet-hibákat produkál, például bizonyos billentyűkkel el sem indul. Megismétlem: a tápegységnek legalább ATX rev2.01-esnek kell lennie.

Újra és újra felmerül a kérdés: milyen meleg lehet a processzor, nem káros-e a túlhajtás. Nos, a processzor hőmérséklete igen nehezen mérhető. Időnként kapható ugyan olyan kábel, melyet a hűtőbordához rögzítve és az alaplapra csatlakoztatva lehetőség van a processzor, pontosabban a hűtőborda hőmérsékletének megfigyelésére is. A legtöbb alaplap azonban csak a környezeti hőmérsékletet méri. A környezeti hőmérséklet a legtöbb esetben 38-42 Celsius fok, ami teljesen helyénvaló. Ebben az esetben a processzor hőmérséklete 60-65 fok, ami szintén rendben van. A túlhajtás elvben - de csakis elvben - megrövidíti a processzor élettartamát, amely elméletileg, túlhajtva azonban lecsökken 55-re. Akinek a most vásárolt processzora túlhajtás miatt 55 év múlva leteszi a kalapácsot, jelentkezzen, kifizetem.

Old Man

oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver

Levrov

Nem írom. A Laza egy utolsó nem mondom meg, micsoda, mert ezt itt kérem, azt mondják, hogy kiskorúak is szívják magukba információ gyanánt, mármint ezt a néhány betűt, ami levrov vagy micsoda, szóval nem írom, hogy micsoda de rám förmedt, hogy írjam, de nem írom. - Brazil

Bezzeg, bezzeg az epres csoki, amit vettem neked tőlem, hogy jól megírjad, és végre koncertre menjünk... bezzeg az epres csoki, az fogy!!!! – Lily

Nem tudom, hogy Ti hogy vagytok vele, de én már nagyon unom: 1. Amikor a Lily levrovírás közben énekel, 2. Amikor a Brazil siránkozik, hogy nem akarom írni. Nos ilyenkor a legjobb megoldás, hogy a Lilyt megkérem, hogy ne énekeljen, a tökorrút pedig t... rúgom, hogy írjad már! – a törd.

De pedig én énekelek, de ... :)) - Lily

Szóval ekkor mondtam én, hogy nem írom. Ami ezek után talán nem is annyira meglepő, el lehet képzelni, mi van itt. Na, lépjünk túl ezen gyorsan, és hajrá, meg ilyesmik. Szóval igazából van ám sok minden, amiről ma kellene értekeznem veletek, egészen véletlenül igen sok téma gyűlt össze, amelyből igen nehéz lesz válogatnom, de kettőt mindenképpen begyógyítok ide az elejére, mégpedig a kalózkodást, mert történések vannak, valamint egy-két szót kellene ejteni vírusokról is. Na akkor szóljunk.

LEVÉL A MÁSIK OLDALRÓL

Ezzel a levéllel nem szereplési vágy hajt, hanem úgy érzem nagyon is közérdekű témát kell egy kicsit boncolgatnom, így kérlek Brazil, amennyiben te is így látod tedd be levelem a Levrovba. Persze ha nem, akkor köszönöm, hogy elolvastál.

Örömmel beteszem, már csak azért is, mert ez végre olyan levél, amely a "másik" oldalról érkezik. Az az érzésem, hogy az elkövetkező levrovokban a kalózkodás törzstéma lesz, köszönhetően az utóbbi hetek történéseinek, amelyekről nem kívánok bővebben írni itt és most, ám elképzelhető, hogy külön cikksorozat keretében visszatérünk rá. Azoknak, akik még nem hallottak róla, most csak dióhéjban annyit, hogy a rendőrség egy pécsi illetőségű CD másoló kisiparostól elindulva eddig 91 helyen tartott házkutatásokat, ahol is néhány helyen csak egy-két CD-t, máshol viszont teljes konfigurációkat foglalt le bűnjel gyanánt. Akit a téma részletesen érdekel, a Neten (pl. Internetto) mostanra komoly mennyiségű anyagot talál. Sajnos az Internettel nem rendelkezők híréhségét a hely szűkössége miatt nem tudom maradéktalanul kielégíteni. Mindenesetre, ha egy mód van rá, ne nagyon rendeljetek kétes eredetű CD-t postán senkitől.

Először is elmondanám, hogy a Pest Megyei Rendőr-főkapitányság Vizsgálati Osztályán dolgozom, azon belül is a Gazdaságvédelmi Alosztályon, ahol ilyen jellegű bűncselekmények nyomozása a feladatom. Ne szépítsük a dolgot, rendőr vagyok na! Ezen ügyek közé tartozik, többek között, az a csúf nevű bűncselekmény is, hogy Szerzői és szomszédos jogok megsértése (aki ezt ki tudta tisztán ejteni, annak az elülső fogazata nem hiányos, ha-ha).

Ahogy a dolgokat elnézem a kialakuló helyzetben, fogjuk ezt még olyan sokszor hallani és gyakorolni, hogy a fogatlanok is kristálytisztán fogják kimondani. És nem csak itt, mivel éppen készülőben van az új szerzői jogokkal kapcsolatos törvény, amelytől - csak úgy mellesleg említem és abszolút magánvéleményként - nem túl sokat várok, maximum a szerzői jogok tulajdonlását és az ebből befolyt irdatlan mennyiségű pénzt besöprő lobbyk érdekeinek tökéletesebb törvénybe foglalását... Ha valaki ezt másképp látja, lesz szíves megcáfolni, helyet fogok ennek adni itt a levrov keretein belül.

Miért írom le mindezt? Konkrétan a 99/04-es Levrovban megjelent és Szalay Gergő által felvetett ötletre hivatkoznék. Asszongya: „Szerezzétek be az adott progit kalózforrásból és kezdjétek el tesztelni...megéri...senki nem tudja meg". Hűűű, ez meleg. **(Ez igaz, én is ezt mondtam és mondom is. Brazil)** Tisztelet Gergő barátom, tényleg tiéd minden megbecsülésem, de vagy valami alapvető dologgal nem vagy tisztában, vagy annyira bátor vagy, hogy a szavam elállt. Nem csak neked írom, hanem minden olvasónak. Sőt, megpróbálom levezetni matematikailag, bár a matek sosem volt erősségem. Tehát, ILLEGÁLISAN MÁSOLT CD-ROM=Szerzői és szomszédos jogok megsértése bűncselekmény. Nem csak annak, aki másolja és pénzért eladja, hanem annak is, aki az írott játékot megveszi, kölcsön kapja, vagy magának átírja és felteszi a gépére, tehát használja. Na, most mondhatjátok, hogy kapja be a fakarom ez a zsernyák, könnyen beszél itten, de nincs mindenkinek tízezer pénze egy játékra, meg különben is a havernak is megvan, mé' pont én nem íratnám át?! OK, tudom, hogy mi a helyzet ezen a téren. Tudom, hogy mennyi kalózprogram kerül a felhasználókhoz. Tudom, hogy a vérszívó kiadók nem a magyar pénztárcákhoz szabják a játékárakat, de kedves szaktársaim, ha már megírjátok, vagy megiratjátok, akkor légyszíves ne sírjatok egy országos terjesztésű lap hasábjain, hogy „disznót kalapál a fegyverkovács a másolt Settlersben" meg „milyen szar ez a program, mer' így-úgy befagy, mint a Balaton". Ilyenkor tessék nagyot nyelni és kard helyett disznókkal indulni a Settlers-háborúba! Mi lenne, ha a cipőboltba bevinné a lopott cipőt a tolvaj, hogy cseréljék ki, mert leesett a talpa? Meg ne tessék tanácsokat adni, hogy milyen forrásból kéne tesztverziókat beszereznie az újságnak. Ezzel az erővel az autót tesztelő magazinok is nyugodt szívvel lopathatnák a kocsikat. Minek várni míg a gyár küld egy tesztpéldányt, hisz ott áll egy a szomszéd sarkon?! Ja, meg az újságot rendőrök is olvashatják...legalább egy. Tehát, „Gondoljátok meg proletárok!" Nos ezennel a másolt CD problémát hatóságilag betiltom a Levrov hasábjain. Jól van, csak vicc volt. (Most az egyszer elnézem. De ilyenben nem ismerek viccet, ugye megérted. Brazil) Gergőnek üzenem, hogy nincs harag. Ha érdekli a téma bővebben, és ha mást is érdekel, írjatok a trace@freemail.c3.hu címre nyugodtan. Budai Péter r.fhdgy U.i.: Brazil, ha úgy gondolod, hogy a téma megér egy bővebb cikket is, akkor szívesen segédkezem annak elkészítésében. Mert úgy veszem észre, hogy kis hazánkban elég hiányos a nagyérdemű ismerete ebben a témában.

Valóban, igen sokan igen sokfélét hisznek és gondolnak, aminek nem túl sok köze van a valósághoz. Ebből kifolyólag is célszerű lenne egy-két cikk, amely eloszlatja a ködöt. Habár sejtem, nem lesz egyszerű. Ugyan az emberek nem hülyék, megértik, amiket írunk nekik, így azt is, hogy szoftvert másolni nem legális tevékenység. Tökéletesen tisztában vannak vele, hogy a rendőrség nem tesz mást, minthogy a törvényt igyekszik betartatni, végül is ez a dolga. Csakhogy az első gond itt mindjárt azzal van, hogy a szóban forgó törvény rossz, sok benne az erősen megkérdőjelezhető pont, és ma már meglehetősen idejétmúlt is. Igaz, az igen tisztelt urak most dolgoznak a felújításán, ennek eredményességéről azonban már az előbb sem voltam, és most sem vagyok meggyőződve. Mint említettem, ez úttal nem mennék bele mélyebben a témába, de azért néhány apróságra felhívnám a figyelmet. Először is, komoly hibának tartom az autólopás és a szoftverlopás között párhuzamot vonni, tekintve, hogy a két dolog jellege alapvetően különbözik. A szó klasszikus értelmében a szoftverlopást csak és kizárólag úgy tudom elfogadni, ha a szoftvert hordozó médiát fizikailag is eltulajdonítom, amivel egyértelműen bizonyítható kárt okozok annak eredeti tulajdonosának. Nevetségesen hangzik? Annak. De hiszen számomra az is nevetségesnek tűnik, ha olyanra akarunk sablont ráhúzni, amire amúgy józan ésszel tökéletesen lehetetlen. De mint látjuk, lehetséges. Másodszor, erősen kétlem, hogy az illegális szoftverfelhasználást büntetőjogilag egy szintre kellene helyezni pl. a kábítószer-kereskedéssel, azaz bűncselekménynek és nem szabálysértésnek minősíteni. Különbséget kellene tenni a szoftvert sokszorosítók és a felhasználók között, hiszen alapvetően más jellegű illegális tevékenységet követnek el. Nyilván mindkettő törvénytelen, de mértékeikben jelentősen különböznek. Ha csak azt nézem, hogy a sokszorosító jelentős anyagi haszonra tesz vagy tehet szert, és valóban az eredeti jogtulajdonossal szemben, addig ugyanez a felhasználó oldaláról egyáltalán nem feltétlenül van így, sőt. És hadd kérdezzem meg tisztelettel, az átlagos otthoni felhasználó illegális szoftverhasználata mennyire veszélyes a társadalomra vonatkozóan, vagyis valóban egy szintre kell őket sorolni a kábítószer-kereskedővel, és kijelenteni, hogy bűncselekményt követ el? Nem vagyok benne biztos... Harmadszor, figyelembe kellene venni, hogy mára Magyarországon bizonyos helyzet alakult ki. Ennek számtalan oka van a pénztelenségtől kezdve a szoftverhasználati morálon keresztül a kereskedők elfogadhatatlan szoftver-árképzési módjaiig. Igaz, valóban lehet azt mondani, hogy a törvényt betűről-betűre és mindenáron be kell tartani és tartatni a jelenlegi fennálló okok miatt is. Mi lesz az eredménye? Lesz az országban kétszáz számítógép, amelyre a tulajdonosok meg tudják venni a szoftvert, és ugyanúgy jogosan tudják majd használni, mint az államigazgatási szervek például. Mert ugye, ott mindenütt úgy van? Az iskolákról, a tanulókról már nem is beszélek. De lehet, hogy tévedek, és már olyan szintre eljutottunk ebben az országban, ahol az a legégetőbb gondok egyike, hogy Pistike otthon nem átall másolt játék CD-vel játszani, és ezért megéri házkutatásokat tartani a galád szoftverkalózoknál, megfélemlítve ezzel mindenkit, amitől nagyhamar helyreáll a kívánatos rend. Uraim, biztos ez a módja?

Félteértés ne essék. Nem támogatni akarom az illegális szoftverhasználatot, nem szeretném dicső partizánként feltüntetni a „szoftverkalózokat", és minden egyéb állítással szemben tisztában vagyok vele, hogy a törvények sem viccből vannak leírva. Csak nagyon jó lenne komolyan elgondolkozni végre, hogy valóban ez így jól van-e? És a kérdés mindkét oldalnak szól.

Egyelőre erről a témáról mára

ennyit, habár még igen sok mindenről lehetne szólni, így pl. arról, hogy miért nincsenek jogai mondjuk a felhasználónak, csak a szoftverkészítőnek pontosabban a jogtulajdonosnak, miért kerülnek annyiba a szoftverek, amennyibe kerülnek és így tovább. Valószínűleg ezek a kérdések is sorra kerülnek a lap oldalain. Végezetül még egy valamit feltétlenül meg kell említenem: a fentebb leírtakat kizárólag saját véleményemnek tekintem, a szerkesztőség illetve a kiadó álláspontjától függetlenül.

VÍRUS A LEVÉLBEN

Na csá Brazil koma meg a többiek! Óvasom itt a levrovot óvasom, és nini mit látok, VIRUS ... bla bla bla. Na ezt el is óvastam. Hát hát Brazil, félig igazad van, csak az a baj hogy máma má nem. Na most ezt itt jól el fogom magyarázni mindenkinek. Úgyhogy Brazil koma ezt itt most tedd be a levrovba. Szóval a „mail vírus"-ról írok itt ám bizony. Na komolyra fordítva a szót a helyzet nagyon egyszerű. Nemrégmostanáig, a kis Brazil komának volt igaza. A mailben nem lehet vírust küldeni úgy, hogy akkor lépjen működésbe, amikor a szegény kis user elolvassa a levelet, max hozzáfűzött filekkal. De már itt is lehetett kellemetlenségeket okozni, „rendszerfüggő dolog" pl. letörölhetetlen file a unixban „pl. -d" mert ezt a unix ám paraméternek veszi :-)) és nem filenévnek. Más rendszert ilyen módon károsítani nem lehetett nagyon (legalábbis nem tudok róla). Na de most a kis Bill koma gondolt egyet és túl buzgó gyerek létére mindent integrálni akar a Win-be „hogy meg az attack-ment is automatice elinduljon", nos kitalált egy olyan perverz dolgot, hogy htm-mail vagyis hogy a mail olyan html formátum szerű alakot ölt (vagyis tiszta html lesz belőle), és ha a browszer tudja akkor így is jeleníti meg. Na most ugyebár az olyan browszerek mint a Netscape 4, Explorer 4 stb. már a Java skripteket is vígan támogatják. Na most ebből nekem eszembe jut egy dolog. Az, hogy mi a suliban írunk skripteket, és az egyik beszámító vizsgámon pl filekezelést kellett így megoldani. (Brazil nem mond még semmit eddig?) És na most ha meg lehet írni egy skriptet úgy, hogy létrehozzon file-ot, módosítson régit, akkor nem gond le is törölni egyet itt ott, na meg véletlenül mindet is. Na de most komolyan, skripten keresztül le lehet formatálni a vinyót. És Brazilkám most hiába is vitatkoznál velem. Ha nem tiltod le a browserben a mail megnézése előtt akkor az adatoknak annyi. Na most ezt jól megaszontam, de ez a nagy kapkodás, „fejlesztés" valahogy egyre több lyukat hagy maga után. Addig is sziasztok, üdv a csajoknak a Guruban, meg mindnek, ja meg neked is Brazil

(Pálházy Péter)

A helyzet azért szerencsére ennyire nem egyszerű... :) Legjobb tudomásom szerint (ami azért persze nem sokat jelent) a HTML formátumú levelekben nem lehet csak úgy mindenféle Java scripteket futtatgatni. Nyilvánvaló, hogy ami neked, az másnak is eszébe jutott ezen rendszerek tervezése közben. Sőt, ez olyannyira így volt, hogy már magát a Javát is úgy találták ki, hogy alapesetben semmilyen ügyes kis scriptecske se tudjon megtenni a gépeddel bármit, persze ha valaki a biztonsági szintet nullára állítja a böngészőjében... Igazából eddig ilyen esetről nem nagyon hallottam, hogy valamely Web lapra érkezve egyszer csak elmúlik az oprendszer az ember számítógépéről például. De levélben ilyent biztosan nem fogsz kapni. Arról nem is beszélve, hogy az ilyen nem vírusprogram, hiszen azoknak reprodukálniuk kell magukat, már csak azért is, hogy egyáltalán vírusnak hívhassuk őket hivatalosan. Node. Nagy öröm érte a cyber társadalmat néhány hete: valami ügyes programozó megkreálta a Melissa nevű kis e-mail virnyákot, amely VALÓBAN e-mail útján terjed, és nem is attachmentként. Viszont a fertőzés létrejöttének van egy feltétele: a gyanútlan felhasználónak a Microsoft-féle Outlookot kell használnia, lévén a vírus maga is a Microsoft VBA scriptnyelvében van megírva, csakúgy, mint sok másik Word vagy Excel vírus. Namost mivel ezt a programot igen sokan használják, lévén ingyenes és amúgy nem is rossz, ezért ez a vírus iszonyatos gyorsan elterjedt. Nagy szerencse, hogy - legalábbis rombolás tekintetében - a jobbik fajtából való darab, ám mivel irdatlan levélforgalmat generál (mivel az Outlook címjegyzékében levő címekre elpostáz egy mailt), igen sok szerverfagyást okozott. Egy szó, mint száz, hurrá, már ilyen is van, és egyre több lesz. Persze, van megoldás. A hibajavítás letölthető, a scriptek futtatása kikapcsolható, és lehet másik levelezőprogramot használni... Én az utóbbit teszem.

PICIT KÖNNYEDEBB LEVÉLKE

Szeva! Hö hö hö hö hö hö hö hö hö!

(Turcsán István)

HARDCORE FRISSÍTÉS

Helóssz, Brazil!! {And üdv to: törd!} Azt szeretném tudni, hogy a neteteken {gamer.pganet.com} miért nem csináltok minden nap felújítást?? Vagy legalább minden harmadik nap, arról, hogy mi lesz {pl.} a következő guruban, ilyesmi!! {Milyen „dumák" várhatóak a köv. cd-n, szóval minden ami már levan tudva!!} Na jó, egyenlőre ennyi, és jó búlást Lilynek!! { guru 99/04_, levrov} Hi!!! thankx to: BEAD

(Bedekovich Ádám)

A HC Gamer alapvetően, sőt elsősorban nem arra való, hogy ott a megjelenésre váró újságról szóljon. Van persze ott némi kis ingyombingyom előzetes, de inkább csak a tisztesség kedvéért, legalábbis nekem úgy tűnik. Ellenben van naponta többszöri frissítés: amikor valaki talál valami érdekes hírt, azt azon nyomban, vagy legalábbis, amikor ingerenciája támad rá, akkor jól felteszi oda. Az újság meg legyen mindig meglepetés, így legalább mindig izgalommal várhatjátok. Sokkal érdekesebb így, nem? :)

JELLEMZÉS

Kedves Brazil! Már elég rég óta olvasom az újságotokat, és a levrovot ahhoz, hogy kialakuljon bennem egy kép rólad. Hatalmas pszichológusi ambícióim segítségével rájöttem, mit szeretsz, és mit utálsz: Szereted a munkádat, bár gyakran megpróbálod leplezni, szereted a tördöt meg Lilyt, szereted a számítógépet, meg néhány játékot, de azokat nagyon, ja és azt a bizonyos italt, ami s-sel kezdődik, és r-rel végződik, de ezt a nedűt utálod is, mármint mikor ezt kínálgatják neked a Levrovba írók, utálod ha a Levrovban cheatet kérdeznek tőled, ha fényképet kérnek, cikizik a vírusos CD-t, cikizik a borítót, meg, hogy legyen 2 oldalas a Cheat. Egyébként életvidám ember vagy, aki piszkosul feldobja az újságot. Na, ez jólesett, mi? Üdv: The new and untouchable DAVE

(Pócsi Dávid)

Hát ez jól. Na, de azért ne nagyon rugaszkodjunk el a valóságtól. Nyilván te sem gondolhatod komolyan, hogy én a törd.-öt szeretem, amikor a legnemesebb testrészemet akarja rugdosni folyton, ott van a levrov elején a bizonyíték, tessék. És akkor azt még nem is mondtam, hogy egyre kevesebbet ír bele, hogy én minél többet dolgozzak, nem jön velünk koncertre holmi leadási határidőkre hivatkozva, és az meg elképesztő, hogy az epres csokinak mekkora részét zabálta be vigyorogva... Hát tudom ezek után szeretni???

LEVROVFELDOBÁS

Hi Brazil! Kicsit unalmas a levrov mostanában. Ha ezt a levelet beteszed a levrovba az nagyon feldobja majd. Az újság SZERINTEM vékonyodik!!! Ennek több oka lehet: csökken a lapszám, romlik a szemem, vékonyabb lapra dolgoztok. Szerintem a Tallózó kicsit növekedhetne, mert a mostani számban kicsit rövid, amúgy SUPER. Az újság azonban MAGYARORSZÁGON még mindig a legjobb, maradjon is ez így. Ha berakod a levelet a Levrovba, küldök neked csokit (ha kell).

(Majer Nándor)

Nem kell. A törd. úgyis csak felzabálja. Szóval most akkor a levrov jól fel van dobva, ugye? De jó, de jó, kicsit feldob és alám áll... :) Amúgy örülök, hogy az újság még mindig tetszik, mindent meg is teszünk, hogy a helyzet így is maradjon. És a közeljövőben további kellemes változásokra lehet számítani. Legalábbis remélem, mert ilyenkor mindig ezt szoktam írni, és nem akarok nagyon megégni. Na mindegy. Attól meg ne legyél aggódó üzemmódban, hogy vékonyodunk, mert nem, de és viszont egyáltalán nem az számít, hogy milyen vastag, hanem, hogy hány oldal. Kétségtelen tény azonban, hogy ha félfamentes rajzlapra nyomtatnánk, talán könyvnek is lehetne nézni vastagságilag. Már csak azt nem tudom, van-e még olyan, hogy félfamentes rajzlap?

MADÁRVÉDELEM

Szia Brazil! Egy kérés: ne légy nagyképű és ne bántsd a Bird-et!!! Jó gyerek. :-) és a szokásos. (jó az újság!!! Stb...)

Atti

Sajnos a nagyképűséggel nem tudok mit kezdeni, úgy látszik, ez valami génprobléma lehet, sorry. A Birdöt pedig sosem bántom, mert szeretem. Jó ropogósra sütve, vegyes körettel, savanyúsággal és sörrel. :)

CIKKÍRÁSRA FEL!

Hi. Brazil!!! Most csak így szűk(írásúan)szavúan -(De szép volt nyelvtanilag)- szeretnék a munkátokért gratulálni. Tudom, hogy utálod az ilyen rövid és értelmetlen Mail-eket de most nem tudok filozofálni erről arról. Majd írok valami hosszabbat.

Nemnem, nem kell. Teljesen felesleges mindenféle dologról hosszan semmitmondani, el sem hiszed, milyen sokan vannak, akik csak azért küldenek levelet, hogy írjanak valamit. Ez kevés ahhoz, hogy az embernek jó kedve legyen tőle vagy beinduljon a képzelete. Majd ha valamit nagyhírtelen el akarsz mondani, ami ténylegesen kikívánkozik belőled a vacsorán kívül, azt spontán úgyis le fogod írni, ha meg nem, akkor nem, és akkor sincs világvége.

Boccs ha megzavartalak a levéllel. Amúgy tényleg lehet cikket írni nektek. Na üdv:PC-GURU hajde napred u buduce. (Magyar: PC-GURU előre a jövőbe) Tiszteletem:

Sir Hornet

Valóban, tényleg lehet cikket írni. Remélhetőleg előkerülnek olyan emberkék, akiknek egészen egyszerűen muszáj lesz újságot is írni, mert nagy kár lenne, ha csak úgy eltűnnének, sőt, elő sem kerülnének. Nomeg régebben is - meg időnként mostanában is - érkeztek olyan levélkék, hogy az újsághoz hogy lehet bekerülni, meg cikkírni, meg ilyesmi. Hát például így. Ne fogjátok vissza magatokat, és a végén még olyan észveszejtő karriert is befuthattok, mint például én, és akkor a törd. majd titeket is rugdosni akar. Hát már csak ezért is megéri.

Na ennyi. Legalábbis mára. Azt gondolom, lesz mivel folytatni a következő hónapban is, várom a leveleiteket, a címünket ismeritek, a borítékra meg írjátok rá, hogy három kívánság. Csók, jók legyetek, és ha a jövő hónapban nem lenne levrov, lesztek szívesek többféle palacsintát is hozni, nem csak kakaósat...

Brazil

brazil@westel900.net

Nos úgylátszik vagy én vagyok fáradt, vagy nem tudtam mit hozzászólni a dolgokhoz, vagy csak lusta voltam.

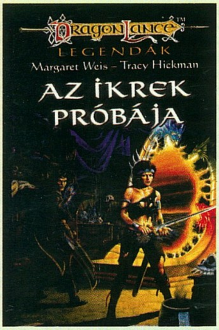
A találkozó időpontjáról nem tudok mit mondani, de hivogassátok Lily-t, úgy megjelenés tájékán, akkor Ő biztos tud az érdeklődőknek mondani valamit.

a törd.

Külvilág

MARGARET WEIS ÉS TRACY HICKMAN
AZ IKREK PRÓBÁJA

Végre megjelent a Legendák utolsó kötete is. Ha jól emlékszem, akkor már több, mint egy éve húzódik ez az egyébként rendkívül kellemes sorozat. Nem tartottam túl szerencsésnek szétdarabolni a Dragonlance trilógiát, de mások nem így gondolták. Minden bizonnyal az ár miatt lehetett ez, hiszen 6X590 forint már egészen szép összeg.



A Majere fivérek játszmája a végéhez közeledik. Raistlin egy papnő segítségével győzedelmeskedett a sötét Királynőn, s most éppen azon van, hogy elhagyja a Poklot. Azt azonban nem tudja, hogy az eljövendő mágikus háború elpusztítja az egész világot.

Caramon és Tas a mágikus jogar segítségével azonban látták a jövőt, s azzal az eltökélt szándékkal térnek vissza a jelenbe, hogy megállítják a feketeköpönyeges mestermágust.

Időközben Kitiara repülő erődje segítségével megindult Palanthas felé, hogy biztosítsa Raistlin számára a zavartalan visszatérést. Sikerül rávennie Lord Soth-ot, a halállovagot, hogy vezesse a csapatait. Az élőhalott lovag beleegyezik, de titokban a nő lelkét akarja megszerezni.

Megindul tehát a küzdelem, melyben Tanis, a félelf, Dalamar, a sötét elf, Tasslehof, a kender tolvaj és Caramon Majere áll szemben a sötétség erővel. A tét óriási: ha elbuknak, Krynn világában megszűnik az élet.

Hello fiúk, szia lányok. Ismét itt az újság hasábjain köszönök vissza nem megrettenve az élet megpróbáltatásaitól. Az első mindjárt az volt, hogy Shoebaron közölte, innentől kezdve Word formátumban, helyesírás-ellenőrizve kell leadni a cikket. Ez majdnem megoldhatatlan probléma elé állított, úgyhogy most a szomszéd kellemes társaságában püfölöm a gombokat. Megpróbált belém erőltetni még egy kávét és krémest, de mondtam neki, hogy nem vagyok hajlandó másra koncentrálni, amíg nincs meg az anyag. Jut eszembe, borzasztó dolog történt az előző számban: lemaradt a pillangó kisasszony, Sung-Hi Lee fotója. Ez annyira szörnyű, hogy rögtön be is pótoljuk. Íme a kép tehát, amely szemünknek oly kedves.

Most pedig lépjünk a tettek mezejére, és lássuk, milyen site-okat is sikerült ebben a hónapban összeválogatnom a NSÖG™ (Nagy Site Összeválogató Gape) segítségével. Elsőként a barkácsolni vágyókhoz szólok. Nem, ne ijedjetek meg, nem fogunk processzort kasztrálni, és nem is kell forrasztanunk egy másodpercnyit sem. Az olvasók nagy többsége – gondolom - Windows felületen keresztül kezeli a számítógépét, amely mára vitathatatlanul a PC-s játékplatformmá nőtte ki magát (jól emlékszem azokra az időkre, amikor a tesztelők jelen lap hasábjain is fanyalogva fogadták egyik-másik W95-ös játékot), de mint tudjuk, a Windows messze nem tökéletes, viszont aki buherálni akarja, könnyen megteheti. Ehhez rengeteg site-ot lehet a Neten találni, álljon is mindjárt itt egy, amely a Windows 95/98 Tweak Guide névre hallgat. Igen jól összeszedett információkat olvashatunk a jelenségről, nem pedig amolyan c|netes jellegű megadilettáns dolgokat, hogy "Organize your folders!" meg "Defragment your hard-disk once a month!" Aki szeretné kicsit teljesítményre gyúrni a Windowst, biztos hatékonyan forgatja majd.

http://www.pcvelocity.com/apps/tweaks/win9x/tweaks.shtml

Ugorgyunk. Miután ilyen szépen megszereltük a Windowsunkat, amely repít immáron százzal, itt az ideje kicsit kreatív énünket újra megmozgatni. A múltkor – ugye emlékeztek még? – pixelizálgattunk néhány képpontot, most pedig továbblépünk a true color világába. Nem tudom, kinek mond valamit Dhabih Eng neve, én mindenesetre nagyon tehetséges versenyzőnek tartom. Ő volt az, aki anno azokat a nagyon finom képeket bírta rajzolni a Quake II-ről. (Ebből a sorozatból került fel az egyik szörny aztán arra a bizonyos fekete Quake pólóra is, hehe.) Szóval Dhabih nem állt le a rajzolással, sőt igen szépen megtervezett homepage-éről le is tölthetjük a képeit, ezen kívül egyik házi feladatát is, amelyet órára készített. Rengetegen kérdezték tőle, hogyan készíti a rajzait, úgyhogy rövid kis leírást szerkesztett a Photoshoppal való rajzolás mibenlétéről. Érdekes, lépésenkénti illusztrációkkal tarkított olvasmány. Mondjuk, kell hozzá tablet meg némi ábrázolóképesség, hogy a kívánt eredményt elérjük, de azért ne adjuk fel.

http://www.sijun.com/dhabih/gallery/howto/

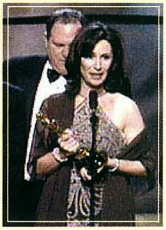
Most pedig látogassunk el a nanométerek világába, tegyünk mikroszkóp alá minden lehetséges dolgot a dinoszaurusz csontokkal kezdve a különböző sörökön át, a fagylaltokon keresztül a DNS láncig bezárólag. Van itt minden; úgy tűnik, a megfigyelni vágyó Floridai Egyetem cseppet sem puhány kutatói mindent bonckés alá vettek. Ami igazán érdekes, az talán az, hogy a képek mellé meglepően igényes és gazdag kerettörténetet kapunk arról, hogy valójában mit is látunk, továbbá annak történeti hátteréről úgy általában. Például „...a 19. század elejétől fogva az üdítők az amerikai kultúra fontos részét képezték. Az első szénsavas üdítőitalokat és technológiát az európaiaktól vették át, akik már a 16. században rájöttek arra, hogyan lehet a karbon-dioxid gázt a vízbe küldeni. Ezek a szénsavval dúsított italok még ásványvíz alapúak voltak." Emellett megcsodálhatunk néhány képet a Coca-Coláról, a 7UP-ról és így tovább. Kellemes. Akinek mindez még mindig nem volna elég, szemügyre vehet néhány szilikon kockát is (másik link itt lejjebb). Hogy ez miért lehet érdekes? Valaki felfedezte egyszer, hogy a lapkákra a tervezők néha vicces üzeneteket, a nevüket, esetenként pedig már-már rajzolói tehetségről igen komoly tanúbizonyságot tevő kis figurákat hegesztenek. Van itt minden, Miki egér, Godzilla, Velociraptor, űrhajó, Kengyelfutó Gyalogkakukk. Nem sokan engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy processzorokat vizsgálgassanak nagyítóval, úgyhogy különösen jó szórakozás lehet egy kis képet a Java alapú nagyítóval az adott lapkán megkeresni, mert a site erre is lehetőséget ad.

http://micro.magnet.fsu.edu/creatures/ és http://micro.magnet.fsu.edu/micro/gallery.html

Végül köszönetet mondanék mindenkinek, aki címeket küldött az ajánlóba, de azt hiszem, kicsit félreértettétek dolgot. Ne saját site-okat küldjetek, bár én annak is örülök, hanem inkább valami érdekes és népszerű, nem utolsósorban bookmarkolható cuccot. Thanks for the effort. Álljon is mindjárt itt egy hazai lap, a magyarországi Dragonball rajongók honlapja napi hírekkel, képekkel, hangokkal, videókkal. "Vajon sikerül-e Son Gokunak megölnie Dermesztőt, mielőtt a Namek bolygó felrobban?"

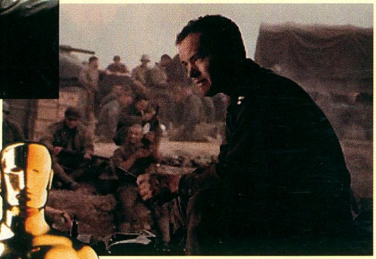
http://fly.to/hudragonball/

a szerelmes leveleket és site-okat ide küldhetitek:
angelday@pganet.com
sasvári józsef angelday



OSCAR '99

Az Akadémia ismét nem állt a helyzete magaslatán, s hogy miért? Akik néha elolvassák írásaimat a filmekkel kapcsolatban, tudják, Steven Spielberg mániában szenvedek. Engem ez cseppet sem zavar, csak most picit talán jobban fáj a szívem, mint másnak. Történt



ugyanis, hogy hétfőn hajnalban az Amerikai Filmakadémia elfelejtette megjutalmazni az év, s s egyben az évtized legjobb háborús filmjét, a Ryan közlegény megmentését. Helyette az amúgy kitűnő filmvígjáték, a Szerelmes Shakespeare győzedelmeskedett, s lett 1998 legjobb filmje, mégis úgy érzem, ez a mozi nem mérföldkő, nem súlyos alkotás, és bizton állítom, hónapok múltán el is felejtjük mindazt, amit a vászon tudtunkra adott e mű jóvoltából. Nem szapulni akarom a filmet, hiszen a kategóriájában tökéletes és már-már hibátlan, de az ilyen könnyed szórakozás nem vonulhat be úgy a filmtörténelembe, mint amelyik legyőzte Ryan közlegényt.

Sajnos 1999-ben az érzelem győzedelmeskedett az értelem felett.

Sebaj, azért Spielberg megkapta a legjobb rendezésért járó díjat, mely átadásakor a jelenlévő közönség felállva ünnepelt, s melyre joggal lehet büszke, csakúgy, mint Janus Kaminski, a film operatőre, Michael Kanh, Spielberg örökös vágója, és még két kategóriában azok az úriemberek, akik a film hangjáért voltak felelősek. Aki látta a Ryan közlegényt, az tudja, milyen érzés volt átélni a háború borzalmait, amiben a tökéletesen kivitelezett hanghatásoknak nagy szerepük volt.

Judi Dench végre megkapta élete első Oscarját a Szerelmes Shakespeare című filmben nyújtott alakításáért. Neki már régóta kijárt ez a díj, de hogy miért éppen most, ezért a nyúlfarknyi szerepért kapta meg, az örök rejtély marad számomra. Már évek óta szurkoltam Nick Noltenak, aki felejthetetlen élménnyel ajándékozott meg annak idején a Lorenzó olajában, de sajnos idén megint lecsúszott a megdicsőülés dobogójáról, helyette Roberto Benigni, Olaszország jelenleg legféltettebb kincse örülhetett úgy, ahogy csak ő tud.

Neki köszönhetjük az Élet Csodaszép című filmet, mely 3 Oscarral távozott. Megkapta a legjobb idegen nyelvű alkotás, a legjobb zene és a már említett legjobb férfi főszereplőnek járó díjat. A film tényleg csodaszép, kihagyhatatlan és halhatatlan, mindenki hálás lehet Robertónak. Mozija megnevettet, miközben szívünk sír. Köszönjük Roberto.

Az életműdíj kiosztását követő szemmel látható ellentétes reakciók a díjkiosztó ceremónia külön érdekességének bizonyultak. Történt ugyanis, hogy Martin Scorsese és Bob de Niro átadta az életműdíjat Eliah Kazan filmrendezőnek, aki aktív éveiben fantasztikus filmeket rendezett, unalmában ellenben listákat írt, melyeken az Amerika-ellenes filmkészítők nevei szerepeltek. Eme tette csak részben nyert bocsánatot, többen látványosan nem ünnepelték az öregurat.

Szomorúan elbúcsúztunk felejthetetlen filmrészleteinek felelevenítése közben Stanley Kubricktól, a nagy álmodozóról, aki különös képi világával elvarázsolt mindnyájunkat, aki megálmodta a 2001 Űrodisszeát. Elhagyott minket, de filmjei örökké tudatják, igen, itt él kitörölhetetlenül szívünk legmélyén.

Összefoglalva: Shakespeare 7, Ryan 5, Az élet csodaszép 3 díjat tudhat magáénak, de szent meggyőződésem, hogy az év igazi győztesei mindenképpen Steven Spielberg és Roberto Benigni, az ő nevük és filmjeik talán örökre bevésődnek a nagy filmtörténelmi kőtáblába, ellenben bohókás Shakespeare-ünket valahogy elfújja a szél, s mint homályos emlékkép, szemünk láttára tűnik el a feledés homályában örökre.

Itt és most be is fejezném mondandómat, akit érdekel a teljes Oscar díjazottak listája, a CD-mellékleten megtalálhatja.

Szeressétek a filmet, ne csak évente egyszer, ne csak a díjazottakat, bármelyiket, amely ad nektek valami felejthetetlent, amelyiket elővehetitek bármikor, ha valami fáj.

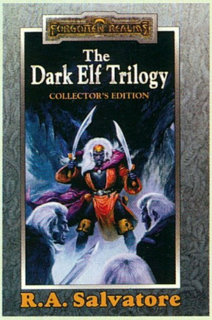
Sasa

„A mozi az új generáció irodalma”

R.A. SALVATORE THE DARK ELF TRILOGY

Drizzt Do'Urden neve fogalommá vált az elmúlt évek során. A renegát sötét elf története már Magyarországon is megjelent. Most azonban először az első három rész egyben is megvásárolható, méghozzá exkluzív keményborításban. Ez a változat kifejezetten gyűjtőknek készült, hiszen kevés olyan fantasy rajongó létezik, aki ne vette volna meg rögtön a könyveket. A három könyv együtt 805 oldalon terpeszkedik el, tehát még angol tanulásra is használható. Kezdő angolosok persze ne vágjanak bele, hiszen a szöveg nem könnyű, de a középhaladók nyugodtan kezdjenek neki, félelmetes szókincset szerezhetnek meg viszonylag rövid idő alatt.

Aki nem hallott volna a trilógiáról, annak elmondom, hogy a sorozat a Homelanddel kezdődik. Itt ismerjük meg a drow titokzatos világát és az ifjú Drizztet, aki sehogyan sem tudja elfogadni népét, s annak gondolkodásmódját. Apja halála után szakít családjával, s Mélysötét vadonjába menekül. Itt játszódik az Exile, melyben Drizzt ismét szembekerül gonosz testvéreivel. Tettei egyre jobban



dühítik a Pókkirálynőt, ezért menekülnie kell. Tudja jól, hogy a föld alatt soha nem lehet nyugalma, ezért olyan helyre igyekszik, ahová még a drow családok keze sem ér el: a rettegett felszínre. A Sojournban a jólelkű drownak meg kell küzdenie a faji előítéletekkel. Sötét bőre miatt mindenütt ellenségként kezelik. Végül az Icewind Dale kies tundráján találja meg igazi otthonát és barátait.

R.A. SALVATORE
A CSEND PENGÉI

Artemis Entreri visszatért. A bérgyilkos már csak árnyéka régi önmagának, de félelmetes híre miatt sokan ellenségnek tekintik. A calimporti pasák

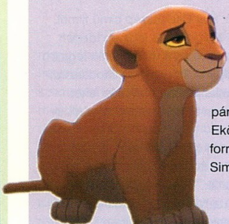
szövetsége nem tudja mire vélni a megjelenését, de nem kockáztatnak. Elhatározzák, hogy bármi áron megszabadulnak a rettegett harcostól. Entrerinek azonban váratlanul szövetségesei akadnak.

Drizzt és barátai ígéretükhöz híven elindultak a Snowflake hegységbe, hogy a bebörtönzött varázstárgyat elvigyék Cadderlynek, aki képes azt megsemmisíteni. Útjuk során azonban rengeteg ellenséggel kell megküzdeniük, hiszen Crenshinibon telepatikus úton vonzza magához a gonosz lényeket. Drizzt szablyái azonban készen állnak, s szokás szerint barátai is elkísérik. Váratlanul azonban régi ismerősökbe botlanak, s ez a találkozás minden tervüket felborítja. Drizzt és Entreri újra összemérhetik tudásukat, de most az egyik fél számára nincs menekvés...

Salvatore új Drizzt könyve igazi csemege. Kicsit vontatottan indul, de végül egyszerűen képtelen voltam abbahagyni. Tudom jól, hogy elfogult vagyok ezzel a sorozattal, de ezt a kötetet tényleg érdemes elolvasni. Remélem hamaros az öt részből álló papsorozat is megjelenik magyarul, melyben az ifjú Cadderly kalandjait ismerhetjük meg. Csodálkozom, hogy eddig senkinek sem jutott eszébe megjelentetni azt az eposzt, hiszen az legalább olyan népszerű, mint a sötételf trilógia.

LION KING II: SIMBA'S PRIDE

Az Intercom alig két nappal a videó változat megjelenése után piacra dobta az Oroszlánkirály 2 DVD verzióját. Mielőtt bárki a moziba rohanna jegyért, csak szólok, ne tegye, ugyanis Simba büszkesége nem kerül hazánkban a mozivásznakra.



Az új történetben Simba és Nala kislánya, Kiara az egyik főszereplő. Most ő ismerkedik az élet nagy körforgásának titkaival, vidáman, felhőtlen boldogságban éli mindennapjait az örök bohém párossal, Timonnal és Pumbával. Eközben Zordon özvegyében, Zirában forr az indulat, s bosszút forral. Fiának, Kovunak a feladata lenne, hogy felvállalja Simba végzetének szerepét, csakhogy a szerelem minden hatalom felett áll...

Nem akarom lelőni a történet poénját, de érdemes megnézni. Igaz, a film nagyon amerikai, de ennek megfelelően minőségi is. A mondanivalója pedig számomra

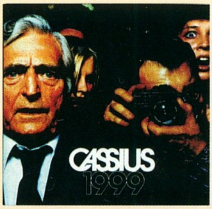
DANCE NATION 6. (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

Meg se kellett hallgatni, már elájultam, amikor megláttam a szemet gyönyörködtetően igényes csomagolású CD-ket, amelyeket a Ministryn elsőként szereplő Brandon Block (a Kiss FM egyik

pénteki házigazdája) és a - Ministrynél - szintén „első áldozó" klub-legenda, Tall Paul (az év DJ-je a Muzik Magazinnál) varázsolt össze. Az egyes CD-re Brandon népszerű (kivétel nélkül top listás), nagyon finom (nagyrészt funkos) klub-himnuszokat mixelt össze, míg a kettes CD-re Tall Paul kevésbé populáris, de hasonlóan könnyű zenéket válogatott. (Ahogy már megszokhattuk, a CD-k nem 72, hanem 77 és 76 percesek lettek.)

CASSIUS: 1999

C, azaz Cassius zenéi világszerte tarolnak, így „Mádzsárországon" is, hiszen az 1999 a DJ-k és klubberek kedvence immár itthon is. Számai egyedien ötvözik az elmúlt évtizedek funky zenéit a kor modern tánczenéjével sajátságos, jól megkülönböztethető stílusban, teljesen kihasználva a mostanában nagyon felkapott vokóder képességeit (eme kütyünek köszönhetjük a kedvelt, elektronikus robothangzású beszédet, pl.: Cher - Believe, Duft Punk - Around The



World). Klasszak lettek Cassius - európai módon szórakoztató - klipjei is, amelyekben Supermant és Batmant parodizálja.

HYPERSPACE 02. (UNDERGROUND RECORDS)

Kőkemény techno Ausztriából DJ Felipe tolmácsolásában, illetve mixelésében. A Hyperspace talán minden idők legnépszerűbb party sorozata hazánkban, amelyet a soproni Dead Code az XXX Recordsszal közösen szervez. Nos, ennek 3 éves évfordulója alkalmából születésnapi CD jelent meg. Felipe a Favorite Tools kilencedik tagjának briliáns mixelésével már bizonyított, most is remekbe szabott mix CD-vel lepi meg a techno rajongóit. Sőt, Bonus Track is van a korongon a Living F/X tolmácsolásában, amely a ma már nem létező méltán híres osztrák klubot, a Gazometert hívatott búcsúztatni.

DJ QUICKSILVER: ESCAPE TO PLANET LOVE

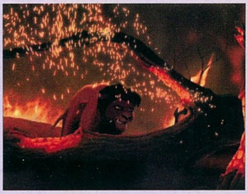
A török nemzetiségű, Németországban élő slágergyáros előző lemeze, a Quicksilver (amelyen többek között a Bellissima és az I Have a Dream is szerepelt) nem is olyan régen, tavaly nyáron jelent meg. Nos, elmondhatjuk, stílusa nem sokat változott, számai továbbra is könnyen befogadhatóak, hasonló dallamvilágra és viszonylag egyszerű, de hipermély groove-okra épülnek. Az albumot főként gyors, populáris happy house és happy trance felvételekkel pakolta meg.

Amennyiben szeretted a VIVA-n játszott (főként) house-t és handbaget, akkor ez a korong nagyon be fog jönni, nekem pl. továbbra is tetszenek Quicksilver zenéi (azaz még mindig érzem a varázsát). Külön említést érdemel a Planet Love, az Adagio és a Timerider.

BEST OF RECORD EXPRESS (2 CD)

A 2 korong a fent említett kiadó 1993. és 1999. közötti legjobb felvételeit hívatott összegyűjteni egy csokorba.

Az anyag nagyon jól sikerült, tényleg feledhetetlen slágerek hallhatóak rendkívül széles skáláról (bár magunk közt szólva: néhány számról nem tudom, mit keres a



igaz értéket képvisel, hiszen bemutatja nekünk a természet szépségét és hatalmát, mely reményt adhat, és büszkeséggel töltheti meg szívünket csupán azért, hogy részeként létezhetünk.

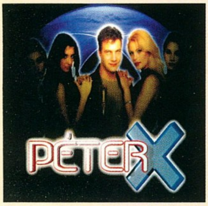
Lily

CD-ken, de mindegy :)) Nézzük gyorsan az előadókat (csak a

legjobbakat kiemelve): Ultra Naté - Free, Flip Da Scrip - Throw Your Hands In The Air 95', Imperio - Return To Paradise, Corona - Rhythm Of The Night, Ice MC - Take away, Sash! - Encore Une Fois, Blümchen - Boomerang, Red 5 - I Love You...Stop, Chicane - Offshore, DNS - Earth Move, illetve az idősebbeknek Mezzoforte és Black Machine, tehát 2 CD-n mindannyiunk kedvencei, rulez!

PÉTER-X: FÁJ (MAXI CD)

Könnyed, dallamos, közkedvelt, danceflooros hangzás. Röviden így jellemezhető a - valljuk be - nem túl jól csengő névvel megáldott Péter első sikere, a Fáj. Személye nem ismeretlen a hazai popszakmában, mivel első zenekarát anno még László Miksával, a Ladánybene frontemberével alapította, illetve később zenéket írogatott ifjú tehetségeknek, így nem csoda,



hogy kézenfekvővé vált a gondolat, hogy szóló karrierbe kezdjen (azaz nem egészen, hiszen 2 ex-szépségkirálynő is segíti a produkcióban). A 6 számos maxin - néhány kevésbé jól sikerült remix között - az eredeti (radio, video) változatok mellett szerepel az Amadeus (Dee Zone Traxx) által készített koncerti hangulatot idéző mix és a DJ Rrobi DJ Sm:)e George Born által készített hard trance mix is.

FANTASTIC 3. (2 CD)

A CD kiadójától az utóbbi időkben megszokhattuk, hogy dupla CD-s monstre válogatásokkal lepi meg a zenekedvelőket. A mostani Fantastic kompiláció főként lassabb lírai dalokat és dance-eket tartalmaz az utóbbi hónapok

terméséből. Hallható rajta többek között a sokak által csak DJ királynak nevezett Carl Cox Latin Theme-je, a nemrég visszatérő - hazánkban is többször járt - Dr Alban - Papaya Cocója, a holland Vengaboys egyik nagy sikere, az Up Down, a slágerlisták élét sokáig ostromló Jennifer Paige új dala, a Sober, a tavaly BS-ben járt kissé kommersz - cseppet sem lemezlovas: (, ám nagyon népszerű - DJ Bobo Celebrate-je és még sorolhatnám, ha nem is a végtelenségig, de a lap aljáig biztos.

ORBITAL: STYLE (MAXI)

Hihetetlen, de az Orbital már 10 éve hódít, új albumukról a Style az első kimásolt kislemez. A három számos maxi első nótája, a Style

olyan, mint valamelyik régebbi számítógépes játék háttérzenéjének feltupírozása, a Muck Tudor és az Old Style is ehhez fogható érzéseket váltott ki belőlem.

UFO: TARZAN

Az UFO hosszas várakozás után rukkolt elő új, sorrendben harmadik albumával, amelynek elkészítésében nagy szerepe volt a 4F-Clubot elhagyó - szóló karriert indító - Béres Zolinak is. A stílus továbbra is egyszerű dallamvilágra épülő, „tinidiszkófeeling"-ű

dancefloor, leginkább jópofának nevezhető szövegekkel kiegészítve.

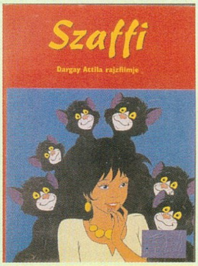
A korongon hallható az Ace Of Base sikerét meghozó Signnak a magyarosított feldolgozása is.

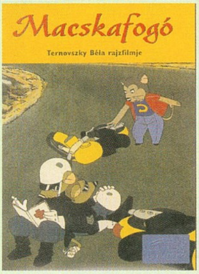
freeboy™

„M.M.M. (Mickey Mouse után) 80-ban az X bolygó egereit a megaláztatás és a teljes pusztulás apokaliptikus rémei fenyegették..." Emlékeztek még erre a legendás mondatra? Bizony-bizony ezekkel a szavakkal kezdődött annak idején a Macskafogó, az a magyar rajzjátékfilm, ami 1986-óta számtalan sikert ért el, mit sem veszítve népszerűségéből az ezredforduló közeledtével. Még azt is megérte, hogy kiadják DVD-n. A DVD Video és Audio Kft gondozásában még ez évben számos magyar rajzfilm fog napvilágot látni.
A Macskafogóval egyidőben debütált Szaffi, a következő kiadás pedig legalább ennyire híres, hiszen a Vukról van szó. Mi tagadás otthon csak egy gyors próba erejéig szerettem volna belenézni a filmekbe, de nagyon hamar magával ragadott a legendás színészek hangja (Kern András, Papp Vera, Bodrogi Gyula, stb.), a mesefilmek semmihez nem fogható varázsa. Végül jó két-három órás késéssel tudtam csak elindulni az eredeti célom felé, mert mind a két rajzfilmet végignéztem. Udvardy Károlytól a Kft. ügyvezetőjétől megtudtuk, hogy a Vuk munkálatai már lassan befejeződnek, így semmi akadálya annak, hogy április végén a boltokba kerüljön.

A filmek ára bruttó 6000 forint.

www.dvd.hu





Következő szám GURU

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Tudom jól, hogy egy hónappal ezelőtt megígértük a program leírását, de sajnos az Activision eltolta néhány héttel a megjelenést. Most azonban nem menekültök, Lily kezében a végleges verzió, s ha jól tudom, már elindult világhódító körútjára.

ALIENS VS. PREDATOR

A Fox Interactive végre rászánta magát, hogy kihozza az oly régóta várt first person shooterét. Három lény (ember, alien, predator) közül választhatunk. Az idegenek különleges képessége a falonjárás, tehát nem árt, ha néha megnézzük, ki vagy mi lóg felettünk. Az EA által kiadott játék április végén már remélhetőleg a boltokban lesz.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

A 3DO a Quake 2 motorra építve hozta ki a Requiemet. Isten egyik ügynökét küldi le a Földre, hogy irtsa ki a démonokat. A szárnyaitól sajnos meg kell válnia, míg idelent tartózkodik, de szerencsére a természetfeletti hatalmát megtarthatta. A varázslatok mellett persze használhatjuk a halandók fegyvereit is. A démonok pusztítása már megkezdődött, most már csak rajtunk múlik, sikerül e megállítani őket.

TOCA 2

Az egyik leghíresebb rally szimulátor folytatódik. Szemet gyönyörködtető pályák, szélsebes autók és izgalmas versenyek várnak ránk ebben a lenyűgöző játékban. Csak sebesség-megszállottaknak.

LANDS OF LORE 3 VÉGIGJÁTSZÁS

Folytatódik a leírás. Négy új pálya vár felfedezésre. A jégdimenzió, a kísértetjárta kastély, a Ruloi világ és az elhagyatott NOD templom szörnyetegei fenik rád a fogukat. Lesz elég erőd megküzdeni velük?

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk

1998 LEGNAGYOBB CSALÓDÁSA

Lily: **DRAGONDICE**
Mocsy: **TRESPASSER**
Shoebaron: **DUNE 2000**
Chris: **HEXPLORE**
Laza: **CORELDRAW 8.0**
Nexus: **CARMAGEDDON 2**
Sakman: **DUNE 2000**
Tony: **TEST DRIVE 4X4**
Dauby: **DESCENT TO UNDERMOUNTAIN**

PC GURU TOP 5

1. X-Wing Alliance
2. Baldur's Gate
3. Rollercoaster Tycoon
4. Requiem
5. Lands of Lore 3

A MÁJUSI TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

A PC Guru májusi számára ismét egy fergeteges játékot szántunk. A **Dark Colony** egy hihetetlenül hangulatos valós idejű stratégia játék. A kerettörténet szerint az emberek és a szürke marslakók küzdenek meg egymással. A tét óriási, a győztes korlátlanul rendelkezhet a Mars Petra 7 energiahordozójával. A cél érdekében mindkét fél beveti a legmodernebb harcászati eszközeit. A játék grafikája meglepően jó, még azt is meg merem kockáztatni, hogy megüti a Red Alert szintjét. Játszhatóság szempontjából félelmetesen jó, aki egyszer elkezdi, az nem fogja tudni abbahagyni. A Dark Colony másfél évvel ezelőtt került a piacra, ezért a gépigénye mindössze egy Pentium 90-es.

Értelemszerűen mindkét oldallal játszhatunk, tehát az embereket megunva átigazolhatunk a szürke marslakók oldalára is. A küldetéseket renderelt animációk kapcsolják össze, s nem szabad megfeledkeznünk a két faj szuperfegyveréről sem. Aki szereti a kihívást az ne hagyja ki a Dark Colony-t! Ne feledjétek, május 25-én ismét PC Guru, melyen egy teljes játékot találhattok.

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.

tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

PIXEL Multimédia

a világ legjobb játékvezérlői

3 év garancia

9900 Ft	Firebird 2
7900 Ft	Thunderbird 2
6900 Ft	Blackhawk
4900 Ft	Analog Pro
7300 Ft	Gamepad Pro

belépő a mélyhangzás világába

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

acs45.1

ár: 24900 Ft

acs43

ár: 8900 Ft

ada305

ár: 49900 Ft

acs44

újdonság!

ár: 19900 Ft

áraink az áfát nem tartalmazzák

ÓRIÁSI AKCIÓK! az Info '99-en

A pavilon 211/B stand

CYBERSTONE ENTERTAINMENT kiadványok

Br. 6.990 Ft – Zene-szerkesztő

Br. 4.990 Ft – Kert-tervező

Br. 8.490 Ft – Útvonal tervező

Br. 5.990 Ft – Gyermek-játék

Logic 3 termékek:

JT-277 PC-Trident Pad

- Dupla funkciós, 8 irányú D pad
- 9 db érintés érzékeny tűzgomb
- Dupla funkciós Top Hat gombok
- CH / Thrustmaster kompatibilis
- LCD kijelző
- Automata tűz

Br. 8.990 Ft

JT-226 Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-kiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

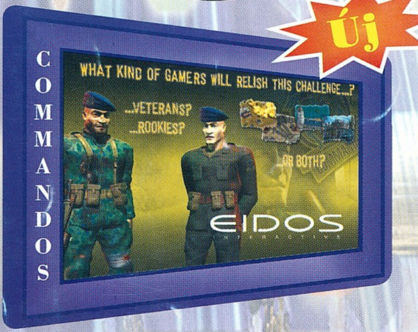
Br. 19.990 Ft

JT-253 Attack Digitális Joystick

- Ergonómikus forma
- 2 db tűzgomb
- Extra hosszú kábel
- Nagysebességű automata tüzelési funkció
- Automatikus visszatérés a központi pozicióba

Br. 3.990 Ft

Új



Smile

- Minőség
- Ergonómia
- Design
- Biztonság
- Garancia

- SVGA felbontás 1024x768
- Non interlace, 0.28 dot/inch
- MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés energiatakarékos üzemmód

1+2 év garancia

Smile Monitor disztribúció

Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól

Hivatalos disztribúció: Acclaim, SOLTEK, AMD K6-2 3DNow!

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu